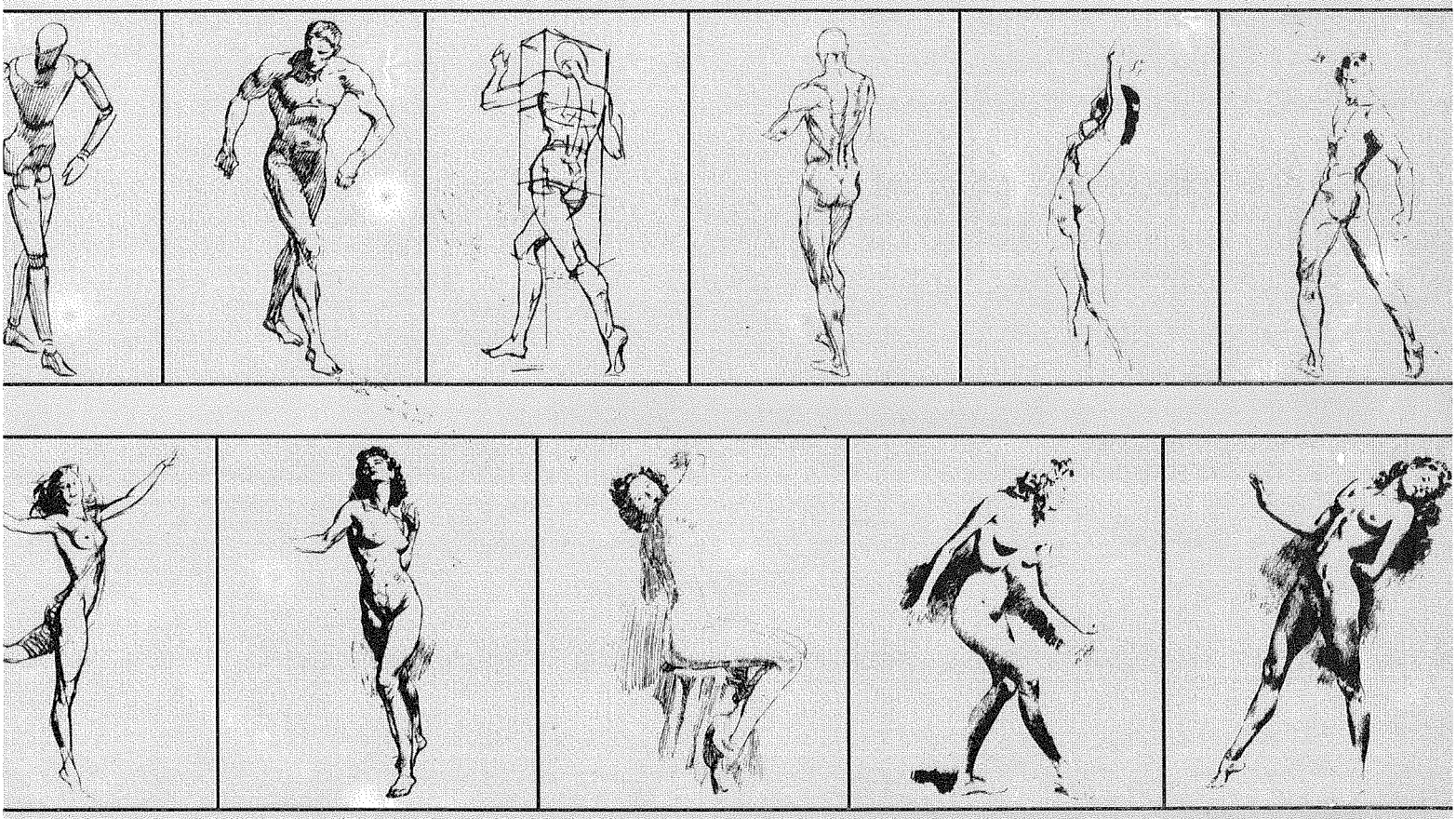
ANDREW

LOOMIS

EL DIBUJO DE FIGURA EN TODO SU VALOR



Editorial Lancelot

EL DIBUJO DE FIGURA
EN TODO SU VALOR

ANDREW LOOMIS

Editorial Lancelot

Título original:

FIGURE DRAWING FOR ALL IT'S WORTH

Versión castellana de

ABEL CAMPS

Y JOSE MARIA FERNANDEZ ALVARIÑO

Profesores egresados de la Academia Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires

Diseño de tapa:

Julio Scutari - María Andrea Geronés

Loomis, Andrew

El dibujo de figura en todo su valor - 3ra. ed. - Buenos Aires: Lancelot, 2008

208 p.; 30x23 cm.

Traducido por: Abel Camps y José María Fernández Alvariño

ISBN 987-22621-3-6

1. Dibujo I. Camps Abel, trad. II Fernández Alvariño, José María, Trad. III Titulo

CDD 741

3ra. Edición

© Editorial Lancelot 2008

España 573, Garín CP 1619, Pcia. Bs. As.

ISBN 987-22621-3-6

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en la Argentina. Printed in Argentina

Se terminó de imprimir

en el mes de Marzo de 2008

en Ediciones Oeste

Luis María Campos 1592 - Morón

Tel.: 4696-2094 - C.P. 1708

DEDICATORIA

A LOS JOVENES DE AMBOS SEXOS
DE LOS ESTADOS UNIDOS
QUE HAN RECURRIDO
AL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA
COMO MEDIO DE VIDA,
DEDICA ESTE VOLUMEN,
RESPETUOSAMENTE, EL AUTOR

●

A LOS JOVENES DE AMBOS SEXOS
DE HISPANOAMERICA
QUE ESTUDIAN EL
DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA
PARA CUALQUIERA DE SUS APLICACIONES,
DEDICAN SU MODESTO TRABAJO
LOS TRADUCTORES

Todos los dibujos contenidos en este libro son de propiedad de Andrew Loomis y están registrados. No podrán ser reproducidos, directamente, ni copiados para reproducirlos, o para cualquier fin comercial. Pueden ser copiados a discreción con propósitos de práctica y estudio.

Todas las figuras dibujadas han sido, sin excepción, dibujadas directamente de imaginación o de modelos profesionales pagados. Cualquier parecido con alguna persona distinta de aquellas pagadas para el propósito es pura coincidencia.

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

CHARLA PRELIMINAR 15

I. INTRODUCCION AL DIBUJO DE FIGURA 21

Observad a vuestro alrededor 22

El desnudo como base 23

¿Qué es la línea? 24

Trabajos de principiantes 25

ILUSTRACIONES

Proporciones ideales, masculinas 26

Proporciones ideales, femeninas 27

Varios tipos de proporción 28

Proporciones ideales a varias edades 29

El diagrama plano 30

El diagrama plano 31

Determinación rápida de las proporciones 32

Proporciones por arcos y unidades cabezas 33

Proporción en relación al horizonte 34

Los problemas de Juan y María 35

Hallad la proporción en cualquier lugar de vuestro dibujo 36

"Colgando" las figuras del horizonte 37

Empecemos a dibujar: primero la estructura del muñeco 38

Movimiento en la estructura del muñeco 39

Detalles de la estructura del muñeco 40

Experimentando con la estructura del muñeco 41

Los perfiles en relación con la forma sólida 42

La figura del muñeco 43

ILUSTRACIONES

Agregando cuerpo a la estructura 44

Agregando perspectiva al muñeco sólido 45

Arcos de movimiento en perspectiva 46

Emplazamiento del muñeco en cualquier lugar o nivel 47

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

Dibujo del muñeco desde cualquier punto de vista 48
Combinando arcos de movimiento con la caja 49
Puntos básicos que deberéis conocer 50
Puntos básicos que deberéis conocer 51
Bosquejando imaginativamente la figura en acción 52
Dibujad algunos de éstos, pero dibujad muchos propios 53
El muñeco femenino 54
Croquis 55
Los esqueletos masculino y femenino 56

II. HUESOS Y MUSCULOS 57
Requisitos del dibujo de figura productivo 58

ILUSTRACIONES
Huesos importantes 59
Músculos del frente de la figura 60
Músculos de la espalda de la figura 61
Músculos del brazo, vistos de frente 62
Músculos del brazo, vistas variadas 63
Músculos de la pierna, vistos de frente 64
Músculos de la pierna. Vistos de atrás y del costado 65
Valeos ahora mismo de lo que habéis aprendido 66
Tratad de construir figuras sin modelo o copia 67

III. EMBLOCAMIENTO DE FORMAS, PLANOS, ESCORZAMIENTO E ILUMINACION 68
Escorzamiento e iluminación 69

ILUSTRACIONES
El emblocamiento ayuda a desarrollar vuestro sentido del volumen 70
Proceded libremente a idear vuestros propios emblocamientos 71
Cómo utilizar un muñeco de madera articulado 72
Croquis rápidos del muñeco de madera articulado 73
Escorzamiento 74
Algunos croquis a pluma para escorzamiento 75
Planos 76
Planos 77
Iluminación 78

Iluminación 79
La iluminación simple sobre la figura 80
Exacto modelado de la forma redondeada 81

IV. DIBUJANDO LA FIGURA VIVA: METODOS DE PROCEDIMIENTO 82

ILUSTRACIONES
Agrupando masas de sombras 83
Los principales valores establecidos 84
Rápido establecimiento de valores 85
Procedimiento 86
Procedimiento 87
El procedimiento de examen visual 88
Dibujo ante modelo 89

V. LA FIGURA DE PIE 91
Variedad de las poses de pie 92

ILUSTRACIONES
El peso sobre un pie 93
Peso distribuído 94
Hay muchas maneras de pararse 95
La sombra define la forma 96
Iluminación casi frontal 97
La construcción partiendo del esqueleto 98
Acentuación de la forma 99
Examen anatómico 100

Un problema típico 101

VI. LA FIGURA EN ACCION: GIROS Y CONTORSIONES 103

ILUSTRACIONES
Giros y contorsiones 104
Giros y contorsiones 105
Giros y contorsiones 106
Giros y contorsiones 107
Giros y contorsiones 108
Giros y contorsiones 109
Delineado a pluma y lápiz 110

CONTENIDO, INCLUYENDO ILUSTRACIONES

Un buen método para la reproducción en diarios 111
Trazado rápido de croquis con pluma y lápiz 112
Un problema típico 113

VII. MOVIMIENTO DE AVANCE: LA LINEA DE EQUILIBRIO INCLINADA 115
La mecánica del movimiento 116

ILUSTRACIONES
Instantáneas de poses caminando 118
Instantáneas de poses corriendo 119
La línea de equilibrio inclinada 120
Movimiento del salto 121
Acción demasiado rápida para el ojo 122
Movimiento hacia adelante girando 123
Movimiento desde la cabeza hasta la punta del pie 124
Movimiento rápido 125
La pierna empujando desde atrás 126
Un problema típico 127

VIII. EQUILIBRIO, RITMO, EJECUCION 129

ILUSTRACIONES
Equilibrio 130
Equilibrio 131
Dos métodos de aproche 132
Definiendo la forma con justeza de tono y acento 133
Acentuando la construcción 134
Estudios de dos minutos 135
Ritmo 136
Ritmo 137

ILUSTRACIONES
Ritmo 138
Entrecruzando líneas de ritmo 139
"Deslizamiento" 140
Relacionando un contorno con otro 141
Definiendo por bordes y sombras sin línea de contorno 142
Un problema típico 143

IX. LA FIGURA ARRODILLADA, AGACHADA Y SENTADA 145

ILUSTRACIONES

Agachado 146
La realización incompleta podra ser interesante 147
Técnica a punta de lápiz 148
Planeando un dibujo a pluma 149
Arrodillada y sentada 150
Arrodillada y contorsionada o inclinada 151
Obtención de una gama completa de valores con tinta y lápiz 152
Tinta y lápiz en combinación 153
Dibujo a pluma 154
Un procedimiento "al descuido" 155
Dibujo a pincel de punta fina 156

Un problema típico 157

X. LA FIGURA RECLINADA 159

ILUSTRACIONES

Croquis de poses reclinadas 160
Estudio 161
Estudios sobre papel de grano grueso 164
Estudio en escorzo 165
Papel cubierto con papel "reserva" cementado, salpicado y dibujado a pincel 166
Estudios a pluma 168

Un problema típico 169

XI. LA CABEZA, MANOS Y PIES 171

ILUSTRACIONES

Construcción de la cabeza 172
Bloques y planos 173
Huesos y músculos de la cabeza 174
Los músculos en luz y sombra 175
Facciones 176
Emplazando las facciones en la cabeza 177
Estudios 178

Estudios de la señorita "G" 179
Juventud y ancianidad 180
Haced estudios como éstos de vuestros amigos 181
Proporción de la cabeza de bebé 182
Cabezas de bebé 183
Manos 184
Manos 185
El pie 186

Un problema típico 187

XX. LA FIGURA COMPLETA CON INDUMENTARIA ESPECIAL 189

ILUSTRACIONES

Dibujad la figura, luego la indumentaria 190
Vestimenta estudiada del natural 191
Realizando drapeados 192
Dibujad los mediotonos y sombras 193
Eliminación y subordinación 194
Estudio del natural 195
Ilustración a pincel y salpicaduras 196

Un problema típico 197

CHARLA FINAL 199

Cómo trabajan los artistas 200
Correteando vuestro estudio 201
Acerca de vuestros precios 202
Cómo debéis presentaros 203
Seguid vuestro camino 204

EL DIBUJO DE FIGURA
EN TODO SU VALOR

CHARLA PRELIMINAR

ESTIMADO LECTOR:

Durante muchos años he sentido la necesidad de un libro que tratase en detalle el tema del dibujo de figura. Estuve acechando la aparición de ese libro para recomendarlo a los muchos jóvenes artistas con quienes me hallaba en contacto. Por fin llegué a la conclusión de que ese libro, prescindiendo de la capacidad literaria del autor, sólo podía escribirlo quien actuara en el campo del arte comercial y hubiera afrontado y resuelto los verdaderos problemas que deben resolverse. Recuerdo que anduve como loco, en los primeros días de mi aprendizaje, rebuscando cuanta información pudiera resultarme de utilidad práctica, una mano bondadosa que me ayudara a hacer viable mi empresa. El no disfrutar de una posición holgada, y tener que contar con mi trabajo para ganarme el sustento, me sirvió de acicate para salirme con la mía, a la fuerza, so pena de tener que cambiar de rumbo y dedicarme a otra cosa.

En la extensión de este vasto país hay muchos de vosotros en análogas circunstancias. También estáis poseídos de ese inexplicable impulso que no se sabe de dónde proviene y que exige hablar el lenguaje del Arte. Queréis dibujar. Deseáis dibujar bien. Si hay alguna oportunidad ansiáis hacer de ello un medio de vida. Tal vez pueda ayudaros. Yo, sinceramente, así lo espero, porque recuerdo que he vivido intensamente cada minuto de los que estáis viviendo ahora vosotros. Tal vez pueda recopilar algunos conocimientos que la experiencia me dice que deseáis y necesitáis. No pretendo disminuir el valor de la obra ajena, pero la dificultad ha residido siempre en hallar y seleccionar lo que es de valor práctico, y aplicarlo. Creo que la base del éxito reside más en la actitud mental con que se emprende un trabajo que en el mero conocimiento técnico, y puesto que a menudo no se le ha dado a dicha actitud toda la importancia que tiene, he aquí mi oportunidad de seros útil.

No sólo doy por sentado que mi lector tiene interés en dibujar, sino que también espera convertirse en un verdadero artista, capaz de ganarse la vida. Doy por sentado que el deseo de expresaros con pluma y lápiz es, no sólo apremiante, sino casi irresistible y que estáis sintiendo *el deber de hacer algo en ese sentido.* Tengo la certeza de que poco vale el talento si no va unido a un insaciable deseo de dar una muestra excelente de habilidad personal. Creo también que el talento debe ir acompañado de la capacidad para el esfuerzo ilimitado que eventualmente salvará las dificultades capaces de anular un entusiasmo tibio. Intentemos definir esa cualidad que caracteriza al artista de "garra". Cada fragmento del trabajo que realiza se basa en la premisa de que tiene una misión, un propósito, una tarea que cumplir. ¿Cuál es la respuesta más directa, la más sencilla interpretación que él puede hacer? Despojar un sujeto de lo accesorio para evidenciar sus principios esenciales es un proceso mental. Cada pulgada de la superficie de trabajo será considerada como algo que guarda importante relación con el propósito del conjunto. Él observa, y su pintura nos dice la importancia de lo que él ve y cuánto siente a su respecto. Luego, en el contenido de su pintura, valoriza lo más importante y subordina lo que debiendo estar también ahí, es, sin embargo, de menor cuantía. Situará su área de mayores contrastes cerca de la cabeza de más importancia por su carácter. Buscará medios para conseguir que el carácter que dé a su sujeto denote la correcta emoción, en su expresión facial y en su pose, ya que esto es de capital importancia. Primero, llamará la atención sobre ese carácter por todos los medios posibles. En otras palabras, planea y medita y no acepta pasivamente lo que ve, por la simple razón de que existe. Sin ir muy lejos en los anales del Arte, la habilidad para lograr la apariencia de vida hubiera causado en un espectador el asombro necesario para despertar su interés. Hoy, con la fotografía en colores y cuanto en ese sentido la cámara está en vías de realizar, estamos saturados de realismo a tal punto que la mera sensación de vida ya no basta. No queda otro recurso que ir más allá del hecho obvio para llegar al hecho esencial, la caracterización, lo emocional y dramático, la selección y el gusto, la simplificación, subordinación y acentuación. Es un diez por ciento el

cómo dibujáis y noventa por ciento *lo que dibujáis*. Definiendo por igual cualquier cosa dentro de vuestra área pictórica, en valores, contornos y detalles no agregáis nada a lo que puede lograr la fotografía. La subordinación puede lograrse por difusión, dependencia del color y valores de las áreas circundantes, por simplificación de los detalles demasiado resaltantes, o por omisión. La acentuación se logra por el camino opuesto, por dureza, contraste, detalle, o por el agregado de algún otro recurso.

Aprovecho esta oportunidad para recalcar cuán importante es que estéis interiorizados de todos los procedimientos artísticos. Vosotros, vuestra individualidad, están antes que nada. Vuestras pinturas son vuestros subproductos. Ellas son y deben ser un poco de vosotros mismos, un reflejo de vuestros conocimientos, vuestra experiencia, vuestra observación, vuestras simpatías y aversiones, vuestro buen gusto y vuestro concepto. De modo que la verdadera concentración está contenida en vosotros, y vuestros trabajos seguirán la huella de cuanto progreso mental realicéis. He necesitado toda una vida para comprenderlo. Por esto, antes de hablar del dibujo, es importante inculcaros definitivamente aquel afán de progreso, de suerte que gran parte de vuestros éxitos procedan, por así decirlo, del otro extremo del lápiz, del que está más cerca de vuestra cabeza. Cuando era estudiante, creía que debía haber alguna fórmula que tendría que procurarme para convertirme en artista. La fórmula existe, pero no estaba en los libros. Es en realidad, y simplemente, la vieja firmeza de ánimo, la independencia y la constante búsqueda de esclarecimiento; firmeza para seguir vuestro camino, pero aprendiendo de los otros; experimentación con vuestras propias ideas, observación personal, rígida disciplina de repetir todo trabajo que podáis mejorar. Nunca encontré un libro que evidenciara la importancia de mí mismo como guardián de mi habilidad, de mi equilibrio mental y físico, o que me insinuara que mi firmeza pudiera ser forzada en grado sumo. Quizá no sea éste el modo de escribir un libro, pero yo creo que el autor no hace mal en advertir que está tratando con individualidades y que hay algo más importante que la técnica. En arte tratamos con algo muy remoto de una fría ciencia, algo donde el elemento humano lo es todo. Por ello quiero establecer una confraternización con mi lector dándole la bienvenida al oficio en el cual yo he pasado tantos años. Si algo sé que pueda seros útil, lo pongo a vuestra disposición. No pretendo saber sino lo que he aprendido por experiencia propia. No obstante, una experiencia personal lo bastante amplia puede abarcar muchos de los problemas que indudablemente se presentarán a otros. La solución de aquellos problemas puede dar la de otros parecidos. Puedo presentar un conjunto de hechos y principios que me fueron útiles. Puedo hablar de idealizaciones, de sugestiones prácticas, que con seguridad tornarán los dibujos más vendibles. Puesto que las exigencias son casi idénticas y que mi propia experiencia no puede ser muy diferente del término medio de la experiencia de mis contemporáneos, ofrezco mi material, sin imponer mi trabajo como norma. Preferiría, si ello fuese posible, supeditar mi punto de vista o mi técnica y dejar al lector en libertad de decidir y expresarse por sí mismo. Utilizo mi experiencia simplemente para aclarar requerimientos generales.

Debería ser obvio que, antes que nada, para ser vendibles, los dibujos de figura deben ser buenos dibujos, y "buen dibujo" significa mucho más para el profesional que para el principiante. Significa que una figura debe ser convincente y llamativa al mismo tiempo. Debe ser de proporciones idealizadas antes que exactas o normales. Debe estar expresada en perspectiva para un determinado nivel de los ojos, o punto de vista. La anatomía debe ser correcta, tanto si está expuesta a la vista como si la ocultan ropajes o vestidos. Las luces y sombras deben dar sensación de vida. Su acción o posición, su calidad dramática, expresión y emoción deben ser convincentes. Buen dibujo no es un accidente ni el resultado de un momento de inspiración en que las Musas dan una mano guiadora. Buen dibujo es la coordinación de muchos factores, entendidos y manejados expertamente como en una delicada operación quirúrgica. Cada factor se convierte en instrumento o parte integrante de un *medio de expresión*. Cuando el medio de expresión se desarrolla en un todo entran en juego la inspiración y el sentimiento personal. Cualquiera puede encontrarse "desacertado", en algún momento, en alguno o en varios de los factores. Cada artista puede producir "cosas

buenas" y "cosas malas". Lo malo tendrá que ser puesto de lado y recomenzado. El artista debe realizar un análisis crítico para determinar por qué un dibujo es malo; generalmente deberá retroceder a lo fundamental, porque lo malo de un dibujo arranca de fallas básicas, tan seguramente como lo bueno surge de méritos básicos.

Para que un libro de dibujo de figura sea útil, no puede tratar sólo de una fase, como el estudio de la anatomía; debe esforzarse por exponer y coordinar todos los factores básicos de que depende el buen dibujo. Debe considerar las posibilidades estéticas, como las de venta, los procedimientos técnicos y los problemas típicos. De otro modo, el lector es informado sólo parcialmente; se le instruye, pero desde un solo ángulo, y por consiguiente, queda expuesto al tropiezo.

¿Puedo dar por sentado que en vuestra calidad de jóvenes artistas estáis encarando el problema de ganaros la vida? Si lográis suficiente habilidad técnica, os esperan ingresos. De ahí en adelante vuestras ganancias crecerán en razón de vuestros progresos. En el terreno del arte práctico los mejores son los que llegan a la cúspide, como en cualquier otra actividad. No hay agencia de publicidad, editorial de revistas, litografía o casa de arte, que no abra gustosa sus puertas a la verdadera originalidad. Es a la mediocridad a quien se cierra la puerta. Desgraciadamente, muchos de nosotros somos mediocres cuando nos iniciamos; en general, muchos de los artistas comerciales de relevantes méritos no han tenido más que un talento normal en su iniciación.

¿Puedo confesar que dos semanas después de haber ingresado en la Escuela de Arte se me aconsejó que volviera a casa? Esta experiencia propia me ha hecho mucho más tolerante para los que se inician con poca fortuna, tal como me ocurrió a mí, y me ha dado un estímulo adicional para la enseñanza.

La personalidad en la expresión es, fuera de toda duda, el más valioso de los elementos de éxito del artista. No podréis cometer un error más fatal que el de dedicaros a copiar, por espíritu de imitación tan sólo, cualquiera de mis trabajos o los de cualquier otro individuo. Utilizad los estilos de otros como muletas solamente, hasta que podáis caminar por vuestros propios medios. Las corrientes de la popularidad son tan cambiantes como el tiempo. La anatomía, la perspectiva, son valores constantes; pero debéis buscar con ahinco otras formas de aplicarlos. El mayor problema consiste en proveeros de una base sólida para vuestra individualidad y no en producir simples imitaciones. Convengo en que un ligero monto de imitación, en la fase más inicial del estudio, puede ser necesario, con miras a que la expresión propia tenga un fondo esencial. Pero no hay progreso en ningún arte u oficio sin una acumulación de experiencia personal. La experiencia llegará más fácilmente a través de vuestro propio esfuerzo u observación, a través de vuestra autoinstrucción, la lectura de un libro o el estudio de un antiguo maestro. Estas experiencias están siempre aliadas para formar vuestra capacidad para el trabajo, y el progreso será constante. Las nuevas ideas creadoras son generalmente variantes de las antiguas.

En este volumen procuraré tratar la figura como una cosa viva, con su poder de movimiento relacionado a su estructura y sus movimientos distribuídos en varias clases. Tendremos que dibujar el desnudo para entender mejor la figura vestida. Consideraremos a la figura, tanto poseyendo bulto y peso como expuesta a la luz y, por ello sombreada, y por consiguiente, situada en el espacio, tal como la conocemos. Luego procuraremos comprender para qué es la luz; y cómo la forma, con sus planos en diferentes direcciones, es afectada por ella. Estudiaremos separadamente la cabeza y su estructura. En otras palabras: proveeremos una base que os permita hacer figuras originales y convincentes. La interpretación, el tipo, la pose, la acción, la vestimenta y los accesorios, serán todos vuestros. Los conocimientos necesarios para dibujar figuras para un anuncio, una novela ilustrada, un affiche o un calendario, son fundamentalmente los mismos. La técnica no es tan importante como el joven artista suele creer; las cualidades de vida y emocionales —la idealización que pongáis en vuestro trabajo— son mucho más importantes. También lo es vuestro gusto en lo que atañe a vestimentas y composición, siempre que hayáis dominado lo fundamental. El vestido más elegante del mundo no parecerá tal sobre una figura mal dibujada. La expresión, o la emoción, no pueden ser dibujadas en una cara

pobremente construída. No podréis pintar acertadamente en color sin poseer algunos conceptos de valores de luz y de color, ni abrigar esperanzas de construir una composición con figuras mientras no sepáis cómo hay que dibujarlas en perfecta perspectiva. Vuestra tarea consiste en realzar y en idealizar, constantemente, el material que os rodea.

Tal es mi propósito, desde el principio hasta el fin de este libro: tenderos una mano para ayudaros a llegar a la cúspide del cerro; pero, alcanzada la cumbre, debéis seguir adelante y abandonaros a vuestros propios impulsos. He contratado y pagado los mejores modelos que he podido hallar, en la inteligencia de que los limitados recursos de la mayoría de los jóvenes artistas no les permite esto. Si estudiáis mis dibujos a través de un modelo que pose para vosotros, en lugar de imitarlos línea por línea y tono por tono, vuestro beneficio será mayor. Os sugiero poner vuestro block al costado de cada página de este libro. Procurad encontrar la manera de ejecutar el dibujo mucho más que el dibujo en sí mismo. Mantened vuestro lápiz tan activo como os sea posible. Procurad variar las figuras tanto como sea posible. Plantad las figuras someramente, de imaginación, hacedlas ejecutar toda suerte de actos. Si es posible, dibujad de modelo vivo, en escuelas o cualquier otra parte, utilizando, lo mejor que podáis, los principios fundamentales aquí expuestos. Si podéis tomar fotografías o podéis conseguirlas, ejercitad vuestra destreza dibujando con ellas, agregando la idealización que se os ocurra.

Será un buen plan, leer completamente el libro, desde el comienzo, de modo que podáis comprender mejor el plan general de procedimiento. Otras suertes de dibujo, como ser naturaleza muerta, deberán ser adoptadas porque toda forma presenta los mismos problemas generales de contornos, planos, luces y sombras.

Acostumbraos a usar un lápiz blando, de tal calidad que pueda producir amplia gradación desde el claro al oscuro. Un dibujo débil, flojo y gris, no tiene, prácticamente, valor comercial. Alternar con dibujos a pluma y tinta china es, no solamente interesante, sino que tiene verdadero valor comercial. Utilizad una pluma bastante flexible. Deslizad la pluma, para ejecutar vuestras líneas, sin apretarla contra el papel, para que solamente encierre y bosqueje. La carbonilla es excelente material de estudio. Un papel, en hoja entera, o arreglado en block, es excelente para trabajar.

Quizá lo más práctico sea sugeriros que utilicéis el libro como mejor os parezca.

INTRODUCCION

El primer capítulo de este libro será tratado de modo algo diferente a los demás, como un preludio para la verdadera figura y para exponer lo fundamental de la estructura que tenemos que construir luego. Esta parte del libro será de especial valor, tanto para el profesional como para el artista, para la preparación de croquis preliminares, bosquejos, planeo de ideas, sugestiones de acción y poses en que la figura debe ser dibujada sin utilizar modelos o copias. Esta es la clase de trabajo que el artista debe realizar como anticipación del dibujo completo. Este es, en otras palabras, el trabajo con el cual convencerá por sí mismo al presunto cliente. Por este motivo es más importante, desde que él crea, realmente, la oportunidad. Estará habilitado para preparar este trabajo inteligentemente, de tal manera que cuando llegue al trabajo final no se halle perplejo ante nuevos problemas de perspectiva, espacio y otras dificultades.

Se invita al lector a poner en este capítulo extrema atención, por cuanto, incuestionablemente, es el más importante del libro y el que ha de pagar buenos dividendos por el esfuerzo concentrado que exige.

ANDREW
LOOMIS

I. INTRODUCCION AL DIBUJO DE FIGURA

Al comenzar este libro permítasenos hacer notar el vasto campo de oportunidades que se le ofrece al dibujante de figura. Comenzando con los dibujos cómicos o de líneas simples, de los diarios, se extiende a través de toda suerte de affiches, reclames y anuncios en revistas, a través de carátulas e ilustraciones de cuentos o novelas, hasta los dominios del Arte puro, retrato, escultura y decoración mural. El dibujo de figura es entre todas las empresas artísticas uno de los que más amplias posibilidades ofrece, desde el punto de vista de las ganancias. Tiene además la gran ventaja de que todas sus aplicaciones se hallan tan relacionadas entre sí que el éxito en una de ellas es la casi seguridad del éxito en cualquiera de las otras.

Esta interrelación de todas las aplicaciones obedece a que todo dibujo de figura se basa en los mismos principios fundamentales aplicables a cualquier tipo de trabajo. Esto reporta una gran ventaja ulterior al dibujante de figura, porque tiene un mercado permanente si puede realizar un buen trabajo. El mercado le es constante porque su trabajo concuerda con muchos engranajes en el mecanismo de la oferta y la demanda, que siempre deben tenerse en cuenta para evitar desastres financieros. Para vender se necesita anunciar; para anunciar se debe contar con espacio para anuncios; para tener espacio deben ilustrarse en forma atractiva revistas, carteleras, etc. Así comienza la cadena de utilizaciones de que es parte integrante el artista.

Por añadidura, constituye uno de los esfuerzos artísticos más fascinantes, porque ofrece tanta variedad, abarca tanto, que siempre se mantiene novedoso y estimulante. Ocupándose de los aspectos humanos de la vida, recorre las gamas de expresión, emoción, gesticulación, ambiente y la interpretación del carácter. ¿Qué otros campos del esfuerzo ofrecen una tan grande variedad para el interés y genuino alivio de la monotonía?

Hablo de esto para afianzar en vosotros la convicción de que todo está bien con tal que lleguéis a vuestro destino; lo que verdaderamente os importa es realizar la jornada.

El Arte, en su más amplio sentido, es un lenguaje, un mensaje que no puede ser expresado mejor en ninguna otra forma. Él nos explica cómo es un producto y cómo podemos utilizarlo. Describe vestimentas y también costumbres de antaño. En un affiche nos decide a la acción; en una revista anima y vivifica las descripciones. Proyecta una idea visualmente, de modo que antes de que sea puesto un solo ladrillo podemos ver el edificio terminado.

Antes, el artista se aislaba en un desnudo desván para vivir recluído por un ideal. Para asunto, un plato de manzanas bastaba. Hoy, el Arte se ha convertido en parte integrante de nuestras actividades y el artista destacado no puede aislarse. Debe realizar determinada tarea, de definida manera, para un propósito definido y con preciso plazo de entrega.

Comenzad a tomaros un nuevo interés por las personas. Buscad sujetos típicos por doquier. Familiarizaos con las características y detalles que los distinguen. ¿Qué es entonación en términos de luz y sombra, forma y color? ¿Qué líneas producen repulsión y desesperación a la gente? ¿Qué es el gesto con relación a la emoción? ¿Por qué es adorable cierta cara infantil, y cierta cara de adulto maliciosa y desconfiada? Cuando averigüéis las respuestas a estas preguntas, podréis aclararlas a vuestro público. Estos conocimientos podrán con el tiempo convertirse en una parte integrante de vosotros, pero ello sólo podrá venir con la observación y la comprensión.

Desarrollad el hábito de observar cuidadosamente lo que os rodea. Algún día acaso necesitéis situar una figura en un ambiente similar. No triunfaréis por entero con la figura a menos que podáis dibujar los detalles de la escena. Comenzad ahora mismo a coleccionar el conjunto de detalles que dan a una escena su "atmósfera".

Aprended a observar los detalles significativos. No basta con observar, por ejemplo, el peinado de Marta. Debéis ir más lejos: ¿por qué Marta parece tan diferente, vestida de fiesta, de cuando va con pantalones, cortos o largos? ¿Cómo se quiebran los pliegues de su vestido sobre el suelo cuando ella se sienta?

OBSERVAD A VUESTRO ALREDEDOR

Observad las expresiones emotivas y los gestos. ¿Qué hace con sus manos una joven al exclamar: "¡Oh!, ¡qué maravilloso!", o con sus pies cuando se deja caer en una silla y dice: "¡Uf!, ¡estoy rendida!"? ¿Qué denota la cara de una madre al preguntar al médico: "¿No hay esperanza?", o la de un chico al decir: "¡Caramba!, ¡qué rico!"? Necesitaréis algo más que simple habilidad técnica para producir un buen dibujo.

En cada artista destacado hay un interés particular, aspiración, o pasión, que orienta su capacidad técnica. A menudo hay una preferencia por alguna fase de la vida. Harold von Schmidt, por ejemplo, prefiere los exteriores, la vida rural, caballos, "pioneers" y acción. Su obra revela la pasión que lo domina. Harry Anderson prefiere a la gente sencilla americana: el viejo doctor de la familia, la casita blanca. Norman Rockwell, gran retratista de carácter, adora una vieja mano nudosa que ha cumplido toda una vida de trabajo, un zapato que ha conocido mejores días. Su tierna y simpática inclinación hacia la humanidad, complementada con su maravillosa habilidad técnica, le ha valido un puesto en el mundo del arte. John Whitcomb y Al Parker están en la cúspide por su facilidad para representar mordazmente a la joven América actual. Los hermanos Clark dibujan temas coloniales y del antiguo Oeste con mucho éxito. Maude Fangel tenía cariño por los bebés, y los dibujaba bellísimamente. Ninguno de ellos habría alcanzado el pináculo de su gloria de no haber tenido su propio estímulo. Pero tampoco habrían llegado sin ser capaces de dibujar bien.

No seré yo quien os recomiende que os empleéis como "ayudantes" de un artista de renombre para ganar prestigio. Casi siempre, esto resulta una experiencia desalentadora. La razón está en que os encontraréis constantemente oponiendo vuestros humildes esfuerzos a la obra estelar de vuestro empleador. No pensaríais ni observaríais por vosotros mismos; estaríais, por lo general, soñando, desarrollando un complejo de inferioridad; os convertiríais en imitadores. Recordad: los artistas no tienen secretos profesionales celosamente guardados. ¡Cuán a menudo he oído decir a los estudiantes: "Si yo pudiera observar detalladamente cómo trabaja ese hombre, estoy seguro de que triunfaría"! Pero el triunfo no se alcanza así. El único misterio, si así puede llamársele, es la interpretación personal del artista. Probablemente, él mismo no conoce su "secreto". Debéis dominar los principios fundamentales, pero no podréis conseguirlo observando el modo de pintar de otra persona. Debéis comprenderlos por vuestros propios medios.

Antes de elegir el tipo de dibujo al que os dedicaréis tened en cuenta vuestro particular acopio de experiencia. Si os habéis criado en una granja, es probable que tengáis más éxito interpretando la vida rural que la vida social de Long Island. No paséis por alto el conocimiento íntimo que habéis adquirido por el trato diario. Todos nosotros tendemos a menospreciar nuestra propia experiencia y conocimiento; a considerar *nuestro* caudal de conocimientos como cosa tonta y vulgar. Pero es un serio error. Ninguna experiencia es estéril de material artístico. El artista criado en la pobreza puede crear tanta o más belleza al dibujar destartalados tinglados que cualquier otro artista al dibujar adornados y lujosos ambientes. ¡Como que en realidad él está capacitado para conocer mucho más de la vida, y su arte es tal vez más a propósito para tener un amplio interés! Hoy día la "escena americana" despierta gran interés. La rústica sencillez es su tónica general. Muchos anuncios e ilustraciones, no obstante, requieren lo rebuscado y elegante, pero hay que tener en cuenta dicha novísima tendencia, para la cual un humilde origen no es impedimento.

La mayoría de los artistas deben estar preparados para tratar cualquier tema que se les pida. Pero, paulatinamente, cada cual será elegido para lo que haga mejor. Si no deseáis estar clasificados o "catalogados" deberéis trabajar duramente para ampliar vuestra esfera de acción. Lo conseguiréis estudiando ampliamente los fundamentos del dibujo (cada cosa tiene proporción, tres dimensiones, contextura, color, luz y sombras) para que no os tomen desprevenidos encargos que requieran un poco de naturaleza muerta, un paisaje, un animal, un tejido especial, por ejemplo, raso o lana tejida, a la aguja. Si aprendéis a observar, los pedidos no superarán vuestra capacidad técnica, porque la interpretación de toda forma está basada en cómo cae la luz sobre ella y cómo caracteriza sus valores y colores. Siempre podréis investigar cualquier tema poco común. La mayoría de los artistas invierten tanto tiempo en obtener datos convenientes como en dibujar o pintar.

EL DESNUDO COMO BASE

Los principios fundamentales del dibujo y de la pintura son los mismos. Quizá podría decirse que el dibujo, en general, no pretende la interpretación de las sutilezas de valores, contornos y planos o modelado que pueden obtenerse en pintura. En cada procedimiento, no obstante, el artista afronta los mismos problemas: debe tener en cuenta el horizonte y el punto de vista; establecer en forma apropiada el largo, ancho y espesor (en la medida en que sea posible, sobre una superficie plana); tomar en cuenta, en resumen, los elementos a que me refiero en este libro.

El cuerpo humano desnudo debe servir de base para todo estudio de figura. Es imposible dibujar la figura vestida o envuelta sin conocer la estructura y forma de la figura que está debajo. El artista que no pueda construir la figura apropiadamente no tendrá una oportunidad entre mil de éxito; ni como dibujante ni como pintor de figura. Ello obedece a las mismas razones por las cualés no se puede ser cirujano sin estudiar anatomía. Si os sentís ofendidos ante la vista del cuerpo que el Todopoderoso nos ha dado para vivir en él, entonces dejad este libro de lado inmediatamente y renunciad a todo propósito de hacer carrera en el arte. Desde que todos nosotros somos hombres o mujeres, y desde que las figuras de ambos sexos difieren tan radicalmente en construcción y en apariencia (una mujer en "slacks" no es un hombre en pantalones, aunque tenga el cabello muy corto), es fantástico concebir un estudio de dibujo de figura en el que no se hayan analizado todas las diferencias. He trabajado en casi todos los tipos de arte comercial, y puedo afirmar que el estudio del desnudo es indispensable para toda carrera artística que requiera el dibujo de figura. Un curso vocacional es sin ese estudio una deplorable pérdida de tiempo. En las clases del natural se trabaja generalmente con modelo vivo; por eso he hecho lo posible para presentar dibujos que puedan servir de substituto.

En términos generales, hay dos suertes de dibujo: lineal y sólido. El dibujo lineal —por ejemplo, el plano de una planta de edificio— involucra diseño a escala. El dibujo sólido intenta la representación del espesor, o bulto, es decir, la cualidad tridimensional, sobre una hoja plana de papel o lienzo. El primero no involucra la consideración de luz y sombras. El último les da todo su valor. Es posible, sin embargo, realizar un dibujo de figura, plano o delineado, sin luces y sombras, y a pesar de ello sugerir su volumen. Por esto es lógico comenzar por la figura en dimensiones planas; partir de la proporción, transportarla de lo plano a lo redondo, y luego representar el volumen en el espacio, o sea en términos de luz y sombra.

El ojo percibe la forma mucho más exactamente por la línea de contorno o silueta que por el modelado. Sin embargo, no hay realmente líneas de contorno en la forma; más bien hay una silueta contorneada, circundando tanta forma como nos sea posible ver desde un solo punto de vista. Debemos limitar necesariamente esta forma de algún modo. Por esto dibujamos una línea: un perfil. Un perfil corresponde verdaderamente a la categoría de la representación plana, aun cuando vaya acompañado por el uso de luz y sombras. El pintor prescinde de la línea de contorno porque puede definir los contornos contrastando con otras masas o destacar el relieve de la forma por el uso de valores.

Debéis comprender la diferencia entre contorno y línea. Un trozo de alambre presenta una línea. Un contorno es un borde. Este borde puede ser un límite bien definido (las aristas de un cubo), o un límite redondeado y escurridizo (el contorno de una esfera). Muchos contornos se cruzan, como los contornos de un paisaje ondulado. El dibujo lineal de figura y el dibujo de paisaje exigen el escorzo para producir el efecto de la forma sólida. No podréis expresar el aspecto sólido de una figura con un alambre retorcido. Ocupaos de dos clases de líneas: la ondulante, o línea rítmica, envolvente de la forma; y, con miras a la estabilidad y estructura, la contrastante línea recta, o línea angulosa.

La línea admite infinita variedad o puede ser notablemente monótona. Aun si comenzáis con un alambre ondulado no necesitáis hacerlo enteramente monótono. Podéis variar el ancho de la línea. Al dibujar un contorno cerca de una zona muy luminosa podéis usar una línea delgada o aun omitirla enteramente. Cuando la línea representa un contorno obscuro y fuerte, podéis darle más ancho y vigor. El dibujo nítidamente perfilado será ingenioso y expresivo.

Tomad el lápiz y balanceadlo sobre el papel; después apoyadlo. Esta es una línea "libre", una línea "rítmica". Ahora tomad el lápiz ágilmente entre el pulgar y el índice y dibujad delicada-

mente. Luego apretad como si quisiérais hundirlo. Esta es una línea "variable". Ved si podéis dibujar una línea recta y luego trazar otra paralela a ella. Esta es una línea "estudiada"

Si habéis considerado a la línea como una simple marca, será una revelación para vosotros saber que la línea posee por sí sola tantas variaciones que podríais trabajar con ellas el resto de vuestros días. Recordad que la línea es algo a que recurrir cuando vuestros dibujos resulten poco definidos. Podéis comenzar a expresar vuestra personalidad por la clase de línea que tracéis.

Ahora vamos a la figura. ¿Cuál es la relación entre el alto y el ancho de una figura ideal? Una figura ideal, de pie, bien erguida, debe encajar dentro de un cierto rectángulo. ¿Cuál es ese rectángulo? Ved el dibujo de la página 26. La más simple y más conveniente unidad para medir la figura es la cabeza. Una persona normal resultará corta, para nuestro ideal, por media cabeza: medirá, solamente, siete cabezas y media, en lugar de ocho. No es necesario que toméis las ocho cabezas como medida absoluta. Vuestro hombre ideal tendrá las proporciones que deseéis, pero debe ser alto. En las páginas 26 a 29 hallaréis varias proporciones dadas en unidades de cabeza, las que podéis variar para adaptarlas al problema particular. Estudiadlas cuidadosamente y dibujadlas dos o tres veces porque las usaréis, conscientemente o no, cada vez que planeéis una figura. Algunos artistas prefieren también las piernas un poco más largas. Pero si los pies se indican inclinados hacia abajo, en perspectiva, agregarán un largo apreciable y quedarán bien.

Es de notar que los trabajos de muchos principiantes se parecen. Analizándolos he establecido ciertas características comunes. Sugiero que comparéis esta lista con vuestro propio trabajo para ver si podéis localizar algunas de las características, para superarlas.

1. *Firmemente gris en toda su extensión.*

   Cómo hacer: Primero, proveeos de un lápiz blando, que pueda rendir un buen negro. Marcad los negros en vuestro asunto y destacadlos fuertemente.

   Por contraste, reservad las zonas de blanco donde el asunto es blanco o muy luminoso. Evitad colocar grises, con exageración, en las áreas de luz.

   No envolváis con líneas gruesas las cosas que están iluminadas.

2. *Exceso de líneas a pequeños trazos.*

   No hagáis "caricias" a vuestra línea; trazadla nítidamente con largos pases. No sombreéis con una multitud de trazos cortos "picados". Utilizad el costado de la mina; colocando el lápiz casi acostado, para vuestros modelados y sombreados.

3. *Facciones desplazadas en una cabeza.*

   Estudiad las líneas de construcción de la cabeza y cómo están espaciadas. (Ver dibujo de la cabeza.) Construid las facciones en sus correspondientes espacios.

4. *Frotado, sucio y generalmente enrollado.*

   Rociad con el fijativo. Si habéis usado papel delgado, montadlo sobre soporte más fuerte. No canséis hasta la destrucción la superficie del papel. Esto es pésimo. Si lo habéis hecho, recomenzad el trabajo. Mantened los dibujos planos. Mantened los espacios no tocados escrupulosamente limpios, con pasadas de goma de borrar.

5. *Demasiados procedimientos en un solo trabajo.*

   Realizad el asunto con un solo procedimiento. No combinéis pastel de cera con lápiz, o pastel blando con cualquier otro material. Hacedlo todo con lápiz, todo con cera, todo con pastel, todo con acuarela o todo con pluma y tinta. Ello da una cierta consistencia. Más tarde podréis combinar diferentes materiales eficazmente, pero no comencéis por este camino.

6. *La tendencia a utilizar papeles de color.*

   Un dibujo en blanco y negro resulta mejor sobre papel blanco que en cualquier otro. Si tenéis que usar papeles tintados, entonces trabajad con colores que armonicen. Por ejemplo: un "crayon" Conté, marrón o rojo, sobre papel tostado o crema. Es mejor poner vuestros colores sobre blanco para mayor nitidez.

7. *Copias de estrellas del cine.*

   Esto resulta intensamente aburridor para cualquiera que tenga que revisar trabajos de principiantes. Las cabezas están, por lo general, mal iluminadas, desde el punto de vista del dibujo. Tomad una cabeza que no sea muy conocida.

8. *Mala distribución.*
   Si hacéis una viñeta para encabezamiento, repartid los detalles en forma interesante y atractiva. No os corráis hasta el borde del papel, a no ser que todo el espacio deba ser recortado.

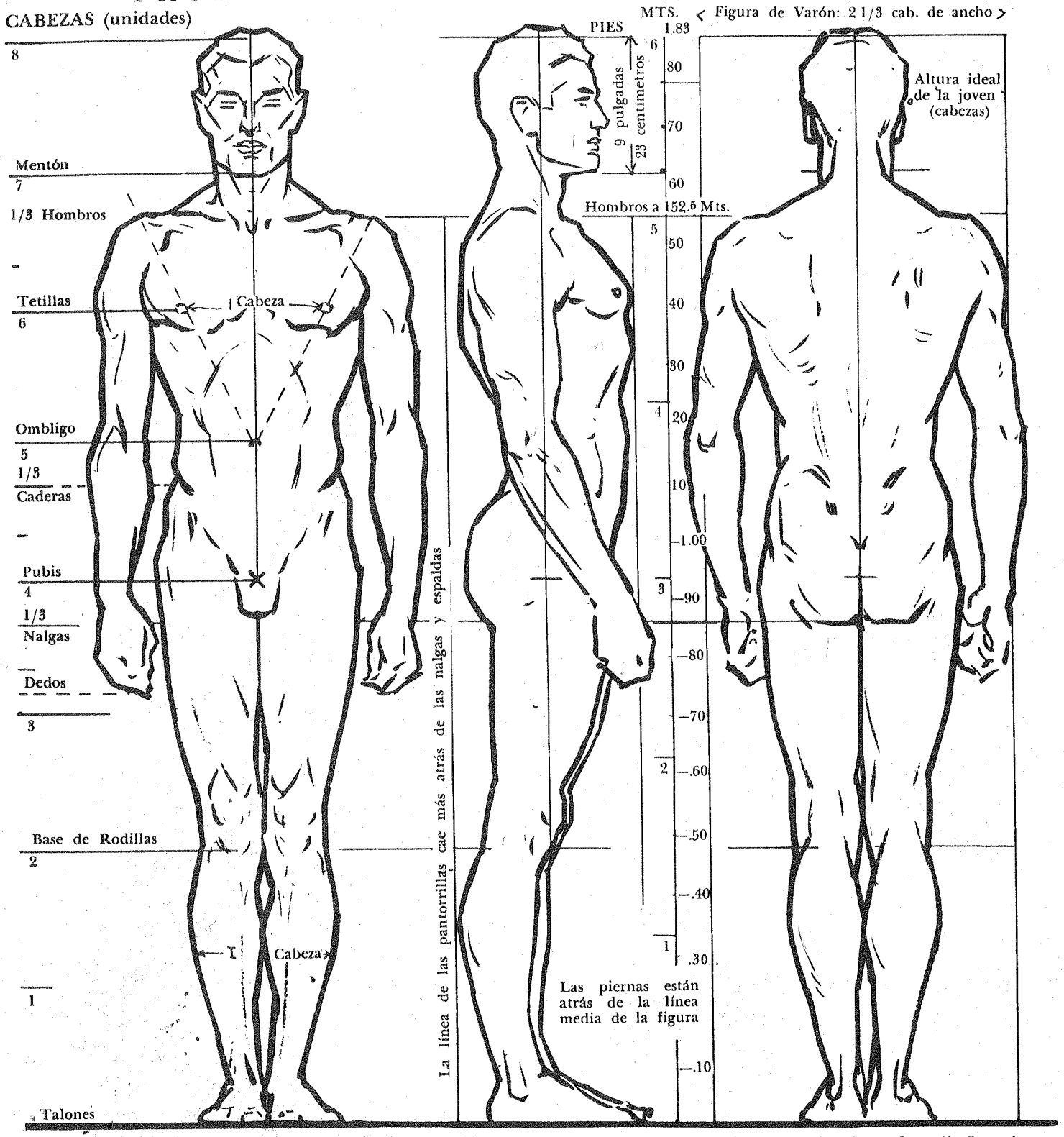
9. *Luces fuertes con tiza.*
   Es preciso ser un artista muy diestro para hacer esto con acierto.

10. *Sujetos sin interés.*
    El color local no hace una pintura. Cada pintura deberá, si es posible, tener algún otro interés que no sea el de la demostración técnica. Las cabezas deben retratar carácter o expresión. Otros sujetos deberán tener humor, o acción, o sentimiento, que los haga interesantes.

La acuarela es, tal vez, el medio más desalentador de todos. Sin embargo, muchos principiantes se deciden por ella. La acuarela, para que produzca buen efecto, debe tratarse con amplitud, con lavados extensos y sueltos que no sean demasiado minuciosos. Si a vosotros mismos os parece demasiado punteada y picada, estad seguros de que no ha de gustar a nadie.

La acuarela deberá tener un sentido de lo "accidental", del color que ha expresado algo por sí solo y se ha secado. Pueden obtenerse atrayentes efectos humedeciendo primero un espacio y esparciendo luego el color por el área húmeda. Utilizad un papel o cartón que realmente sea para acuarela, pues pueden resultaros muchos inconvenientes en un papel blando y demasiado absorbente. Cuanto menos reparéis lo ya hecho, mejor. Generalmente, los acuarelistas prefieren no dejar marcas de lápiz, especialmente si son de tono oscuro y se transparentan. Algunos acuarelistas trabajan lavando en un tono general, frotando luego con una esponja blanda, o con un pincel, para conseguir los claros, y lavando con color, para los medios tonos y obscuros, sobre el tono original. Si sois incapaces de manejar la acuarela, como no sea picando en pequeños toques, os sugiero que ensayéis con pastel, que puede extenderse y borrarse a discreción. La pintura al óleo tiene la ventaja de que permanece húmeda el tiempo suficiente para manipular el color en la forma que deseéis.

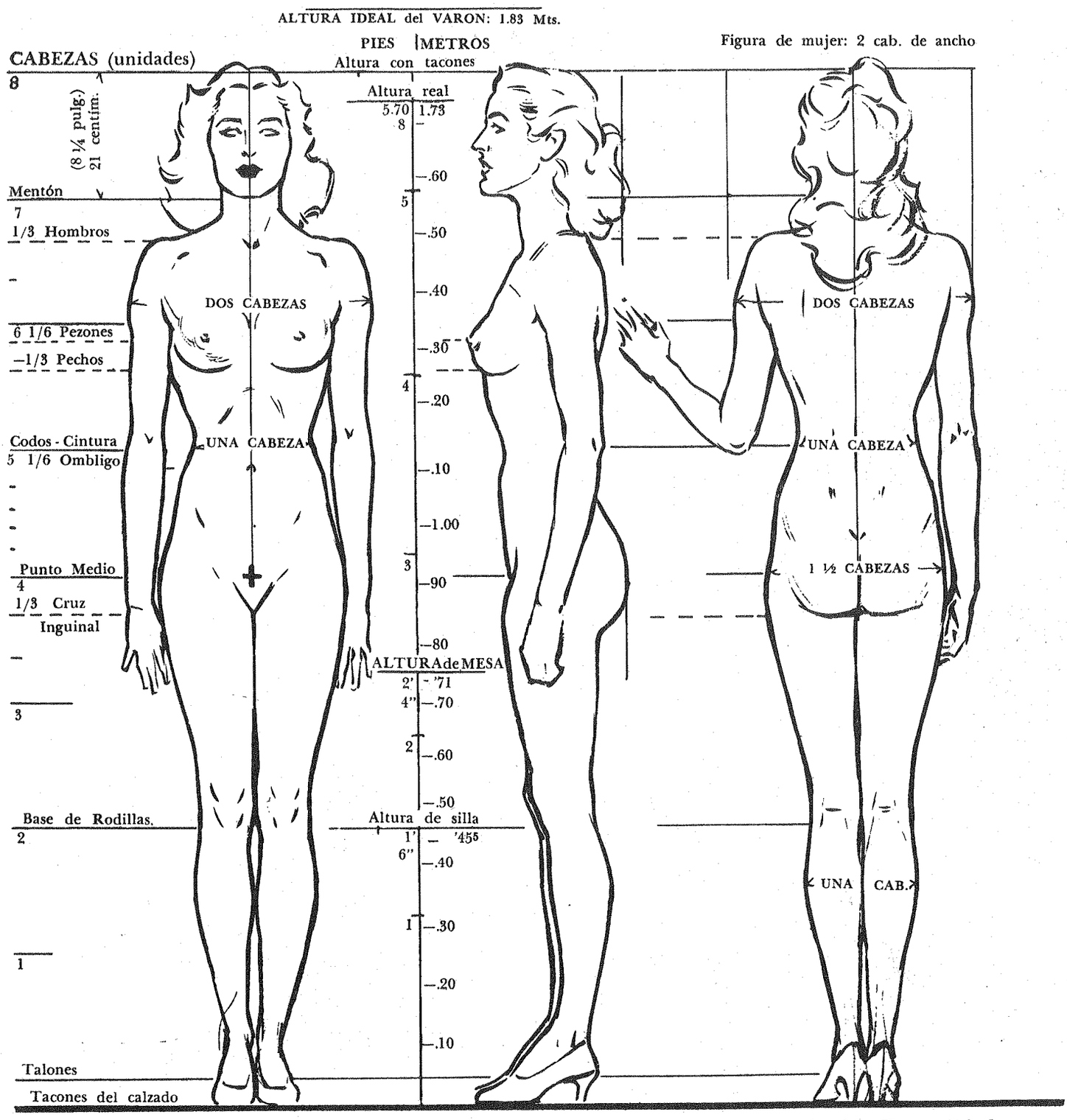
PROPORCIONES IDEALES, MASCULINAS



Tomad cualquier altura deseada, o situad puntos para el alto de la cabeza y para los talones. Dividid en octavas partes. Dos y un tercio de estas unidades serán el ancho proporcional para la figura de varón. No es necesario en esta etapa ejecutar correctamente la anatomía. Pero recordad las divisiones.

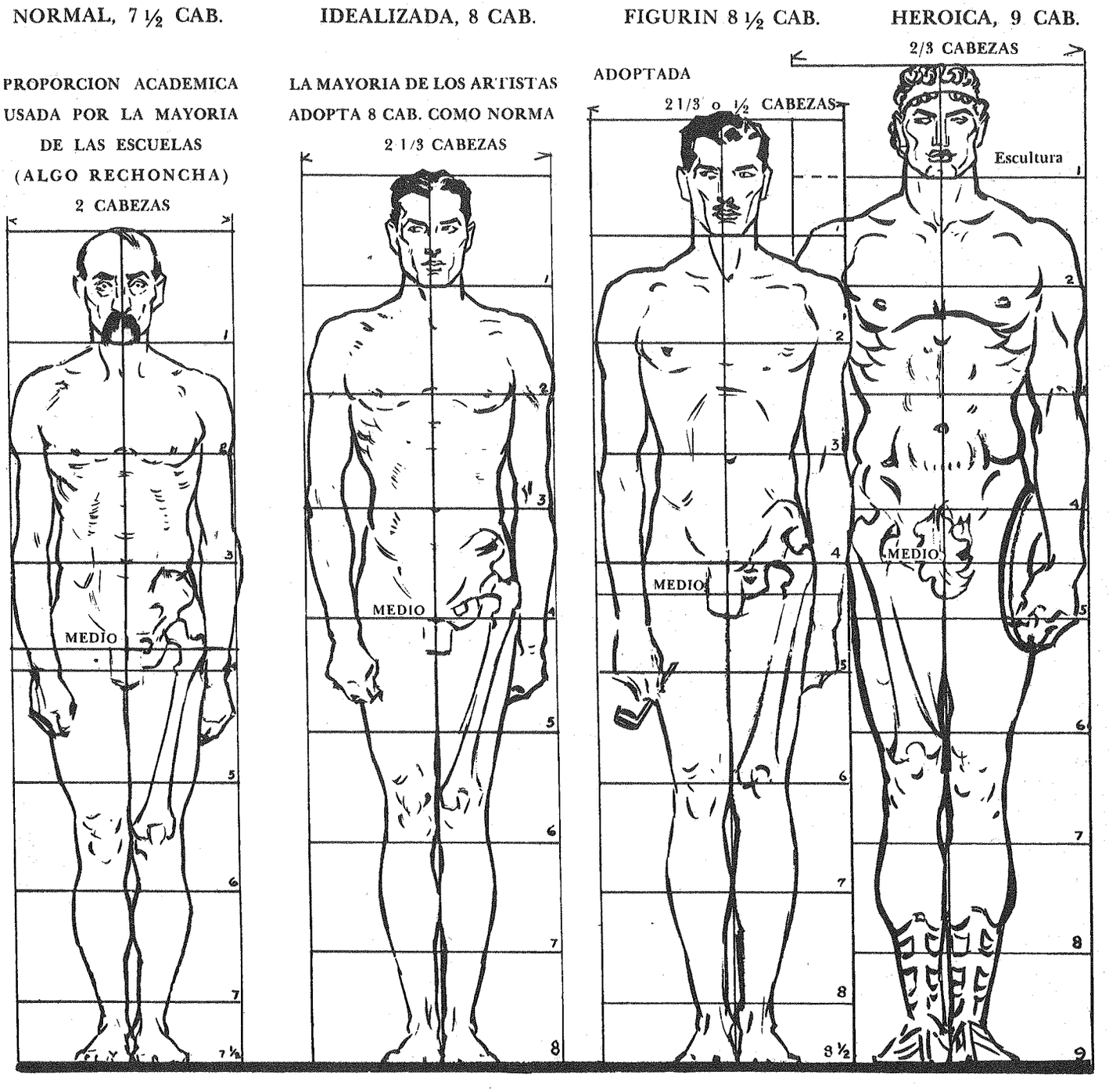
Dibujad la figura en las tres posiciones: frente, perfil y espalda. Observad los anchos comparativos a la altura de los hombros, caderas y pantorrillas. Observad que el espacio entre las tetillas es igual a una unidad "cabeza". La cintura es un poco más ancha que una unidad cabeza. Las muñecas caen justo debajo de la cruz inguinal. Los codos están casi en una misma línea con el ombligo. Las rodillas están justo al cuarto inferior de la figura. Los hombros están a un sexto de distancia hacia abajo. Las proporciones están indicadas también en pies y en metros para que podáis compararlas correctamente relacionando vuestra figura con los muebles e interiores.

PROPORCIONES IDEALES, FEMENINAS



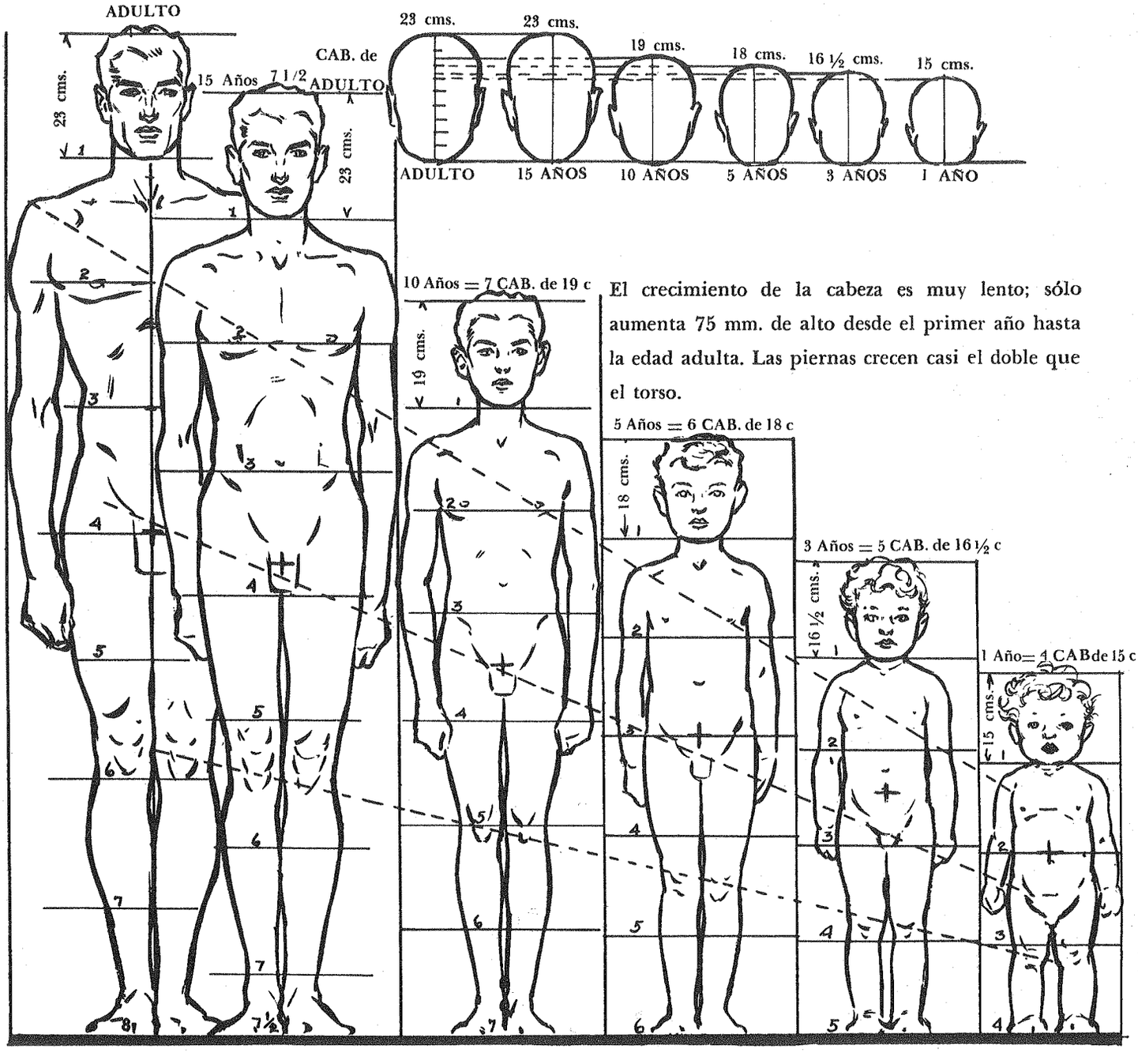
La figura femenina es relativamente estrecha: dos cabezas en el punto más ancho. Los pezones están ligeramente más abajo que las tetillas en el varón. La línea de cintura mide una unidad cabeza a lo ancho. De frente, los muslos son ligeramente más anchos que la línea que une las axilas, pero más angostos vistos de espalda. Podéis dibujar las piernas un poco más largas, desde las rodillas hacia abajo. Las muñecas están al nivel de la cruz inguinal. Cinco pies y ocho pulgadas —1 m. 73, aproximadamente— (sobre los talones) se considera un alto ideal para una muchacha. En realidad, corrientemente, una joven normal tiene las piernas cortas y los muslos algo más grandes. Observad cuidadosamente que el ombligo femenino está por debajo de la línea de la cintura; el masculino, más arriba o al mismo nivel de la línea. Los pezones y el ombligo están separados por una cabeza, pero ambos están pendiendo debajo de las divisiones de cabezas. El codo está más alto que el ombligo. Es importante que aprendáis las diferencias entre las figuras masculina y femenina.

VARIOS TIPOS DE PROPORCION



Podéis apreciar de un vistazo por qué las proporciones corrientes o normales no son muy satisfactorias. Todos los dibujos académicos basados en proporciones normales tienen de ingrato su aspecto anticuado. La mayor parte de los artistas de figurines de modas alargan la figura hasta más de ocho cabezas, y en figuras alegóricas, o de héroes, el tipo de "superhombre" —nueve cabezas— puede utilizarse eficazmente. Observad a qué altura o unidad cabeza cae la mitad de altura de la figura en cada una. Deberéis dibujar bien el costado y la espalda en estas varias proporciones, utilizando la página precedente como guía general, pero cambiando la proporción. Podéis determinar la apariencia de estatura grande o pequeña de cualquier figura por el tamaño relativo de la cabeza que adoptéis.

PROPORCIONES IDEALES A VARIAS EDADES



El crecimiento de la cabeza es muy lento; sólo aumenta 75 mm. de alto desde el primer año hasta la edad adulta. Las piernas crecen casi el doble que el torso.

Estas proporciones han sido establecidas con mucho cuidado; creo que nunca han estado al alcance de los artistas. La escala supone que el niño crecerá hasta llegar al ideal adulto de ocho cabezas unidades. Si, por ejemplo, necesitáis dibujar un hombre o una mujer (la figura de ésta casi media cabeza más corta que la figura del hombre) con un niño de cinco años, he ahí sus alturas relativas. Los chicos de menos de diez años se hacen un poco más bajos y regordetes de lo normal, ya que este efecto es considerado más deseable; aquellos de más de diez, un poco más altos que lo normal, por la misma razón.

EL DIAGRAMA PLANO

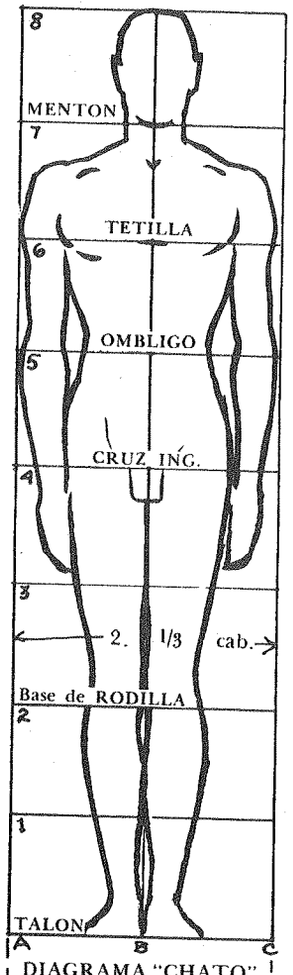
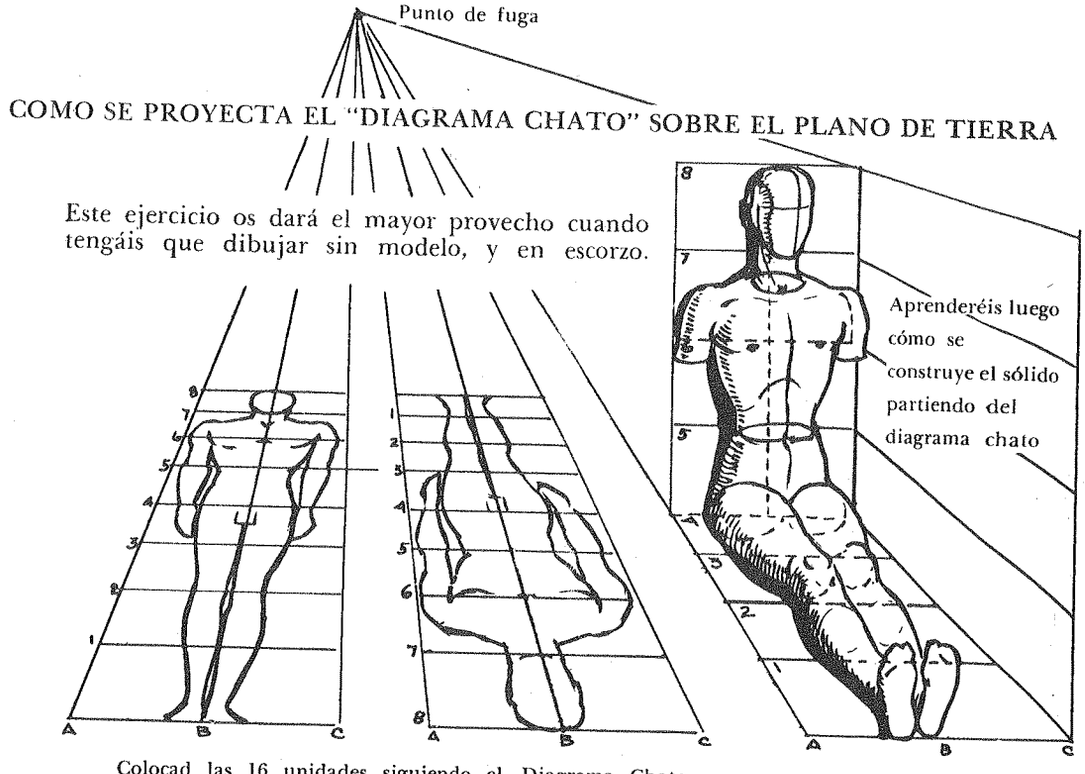
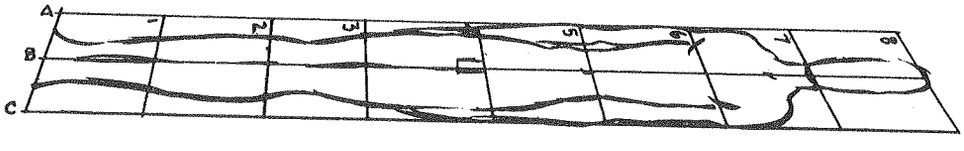


DIAGRAMA "CHATO"



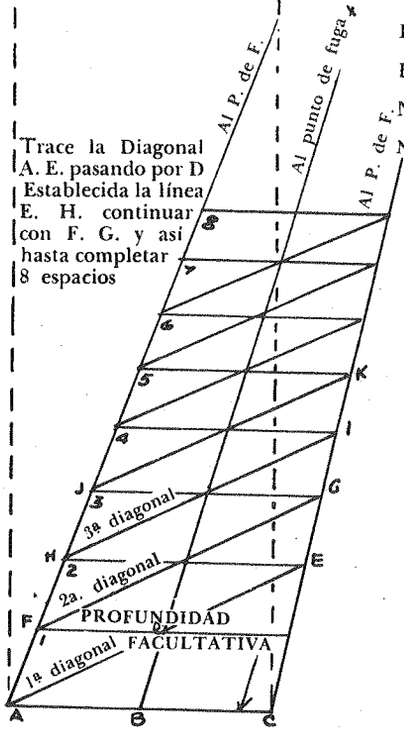
Colocad las 16 unidades siguiendo el Diagrama Chato.

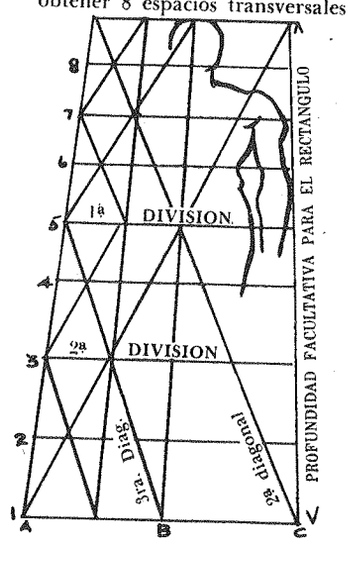
Usando dos planos



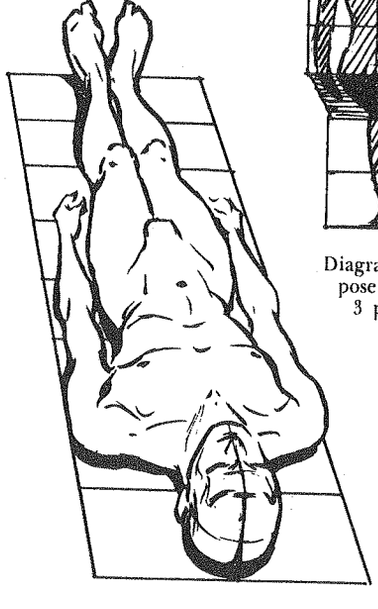
Pueden dibujarse las sombras por este método. Es una "guía" para el sólido en perspectiva.

EL DIAGRAMA CHATO (SILUETA) NO ES MAS QUE EL TRAZADO DE UNA SOMBRA EN SOLO DOS DIMENSIONES. – ES SIMPLEMENTE NUESTRO "MAPA". – NO PODEMOS PRESCINDIR DE EL MIENTRAS NO CONOZCAMOS LA MANERA





Dos maneras de componer la "caja" del Diagrama chato en perspectiva. Debéis aprender esto ahora. Os ayudará a evitar muchas dificultades posteriores.



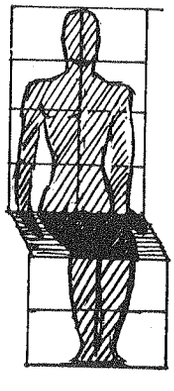
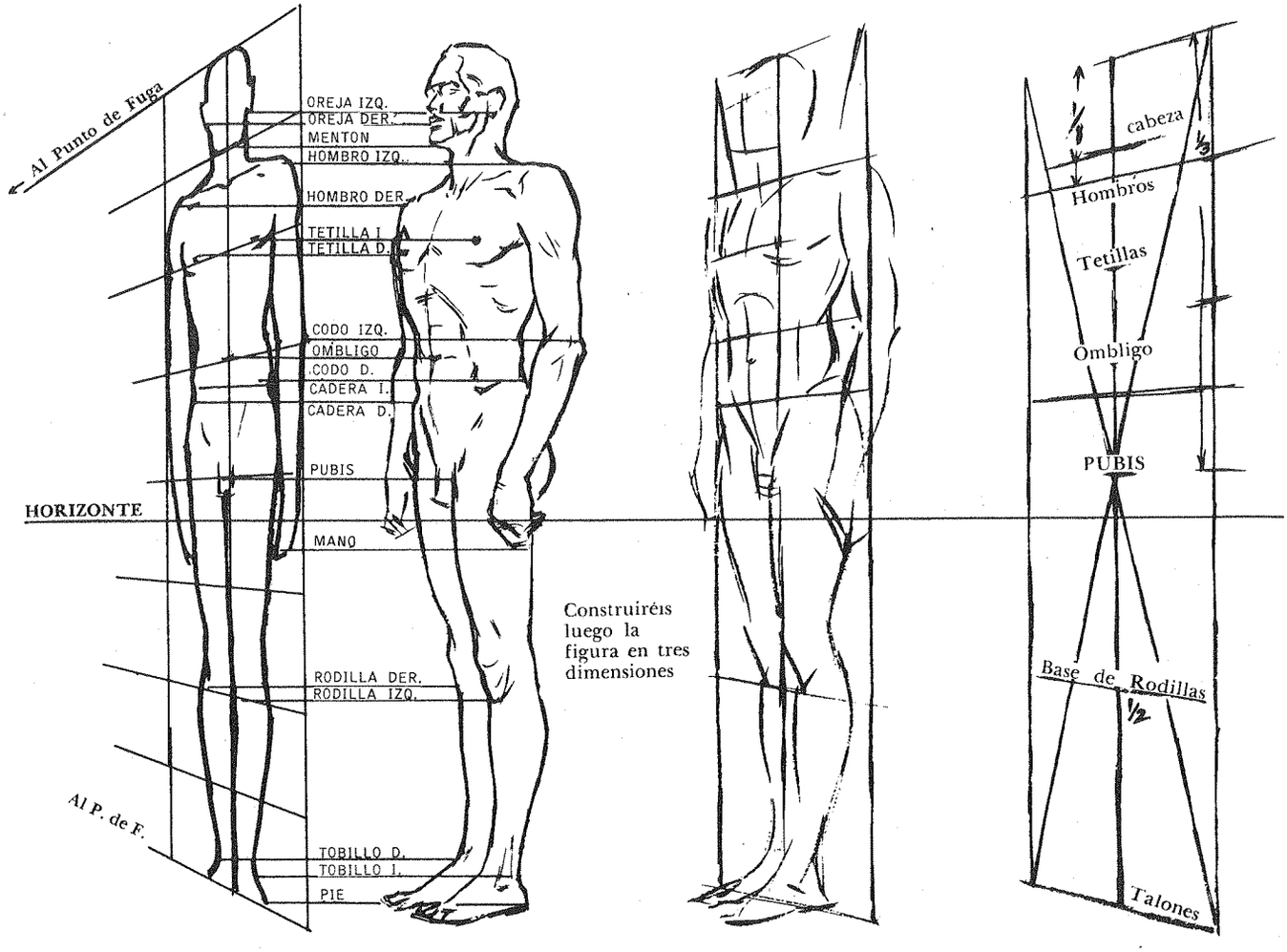


Diagrama chato pose sentada 3 planos

Demostrando cómo el principio explicado se aplica a las dificultades del escorzo.

EL DIAGRAMA PLANO

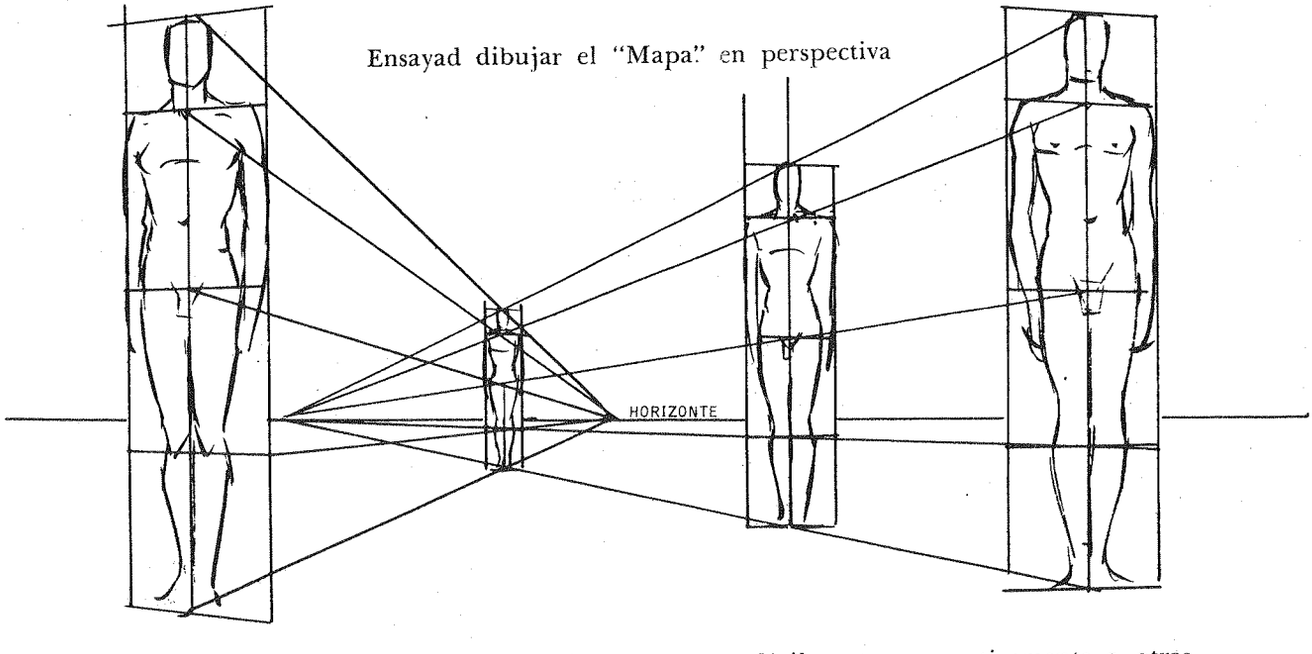
OTROS USOS IMPORTANTES DEL "MAPA" o DIAGRAMA CHATO



Todos los puntos de la figura pueden colocarse en perspectiva con el "Mapa" como guía

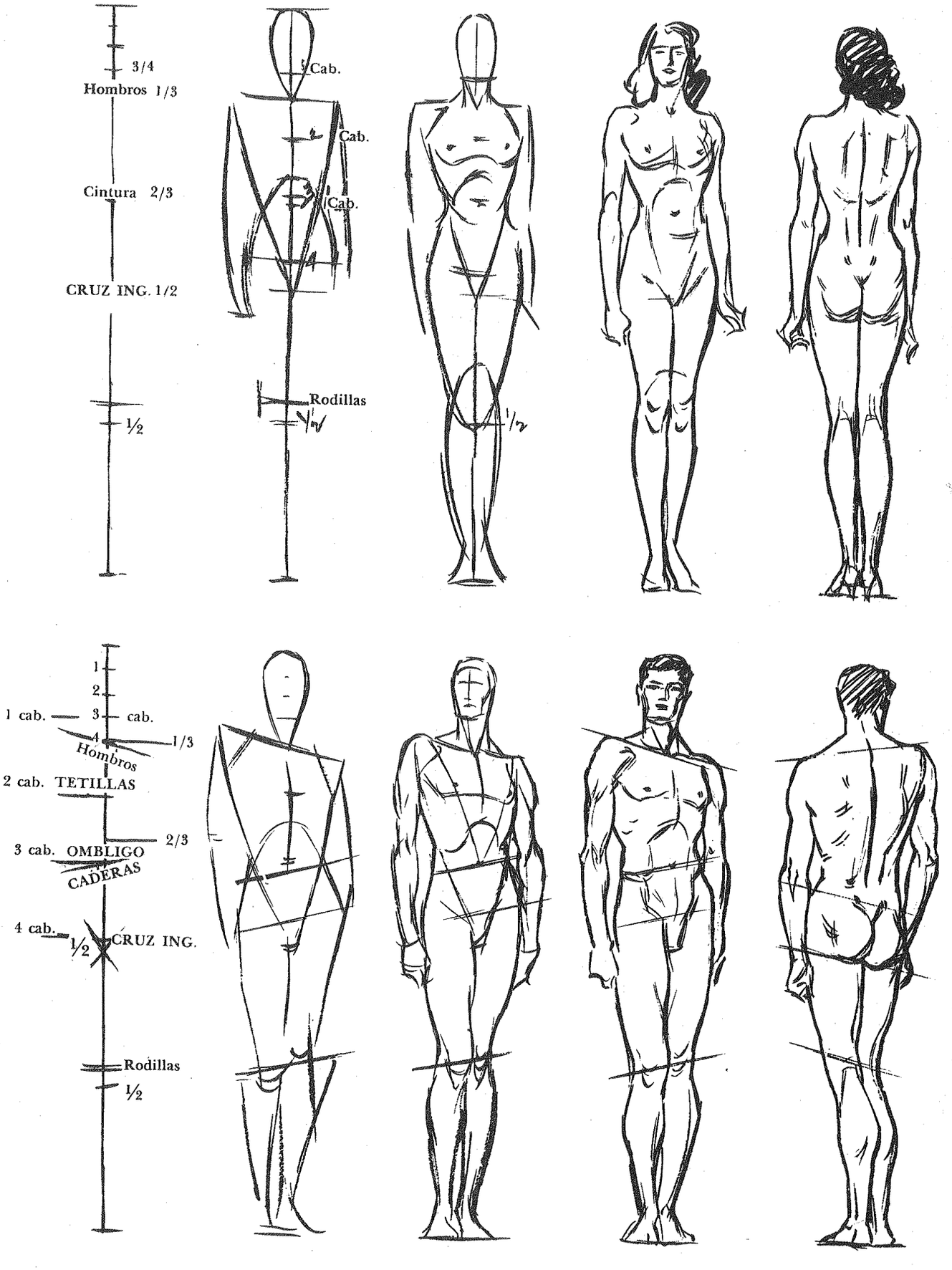
Planteamiento rápido en perspectiva

Planteamiento rápido del "Mapa"

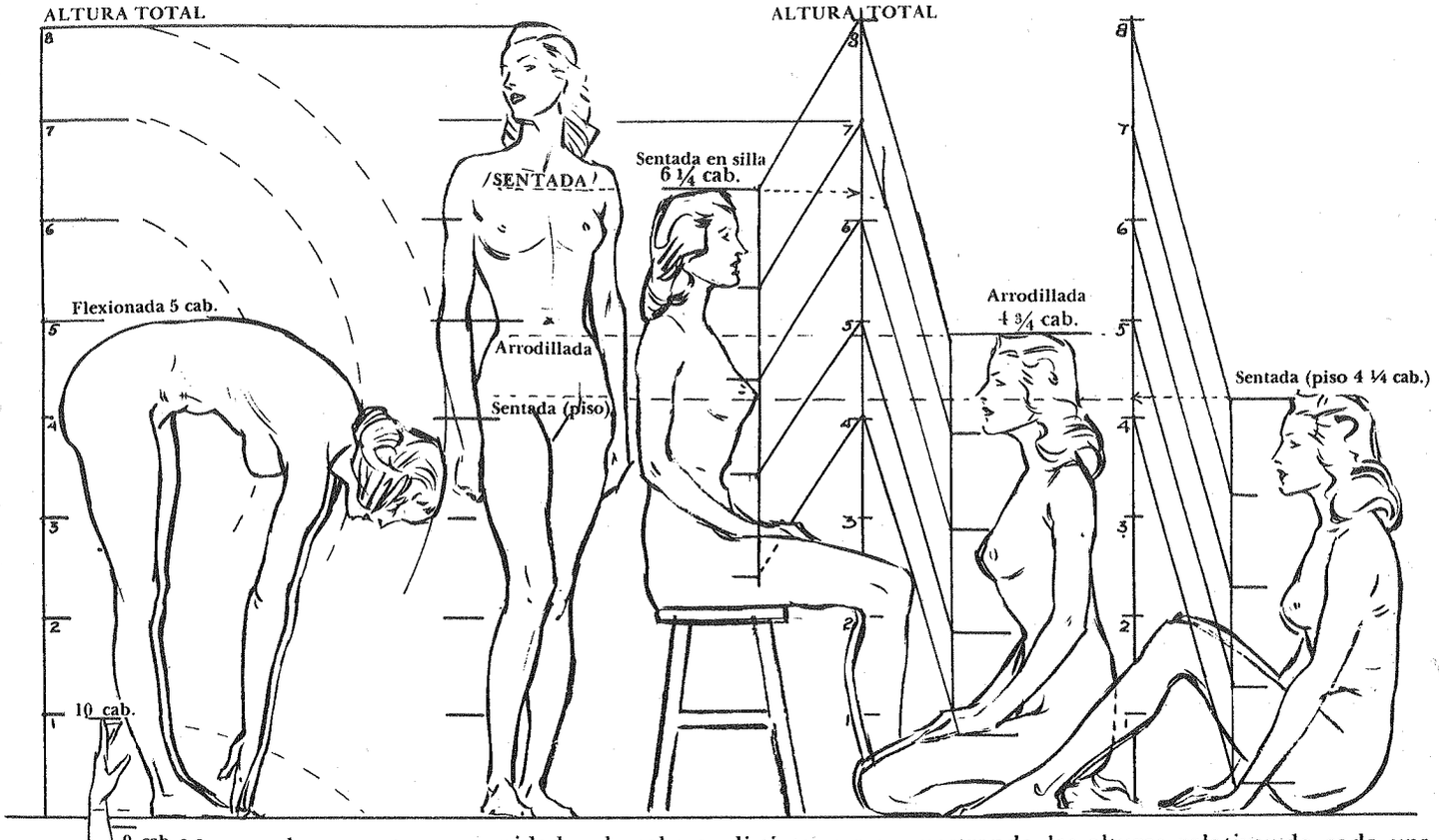


Las proporciones de una figura pueden proyectarse fácilmente perspectivamente a otras

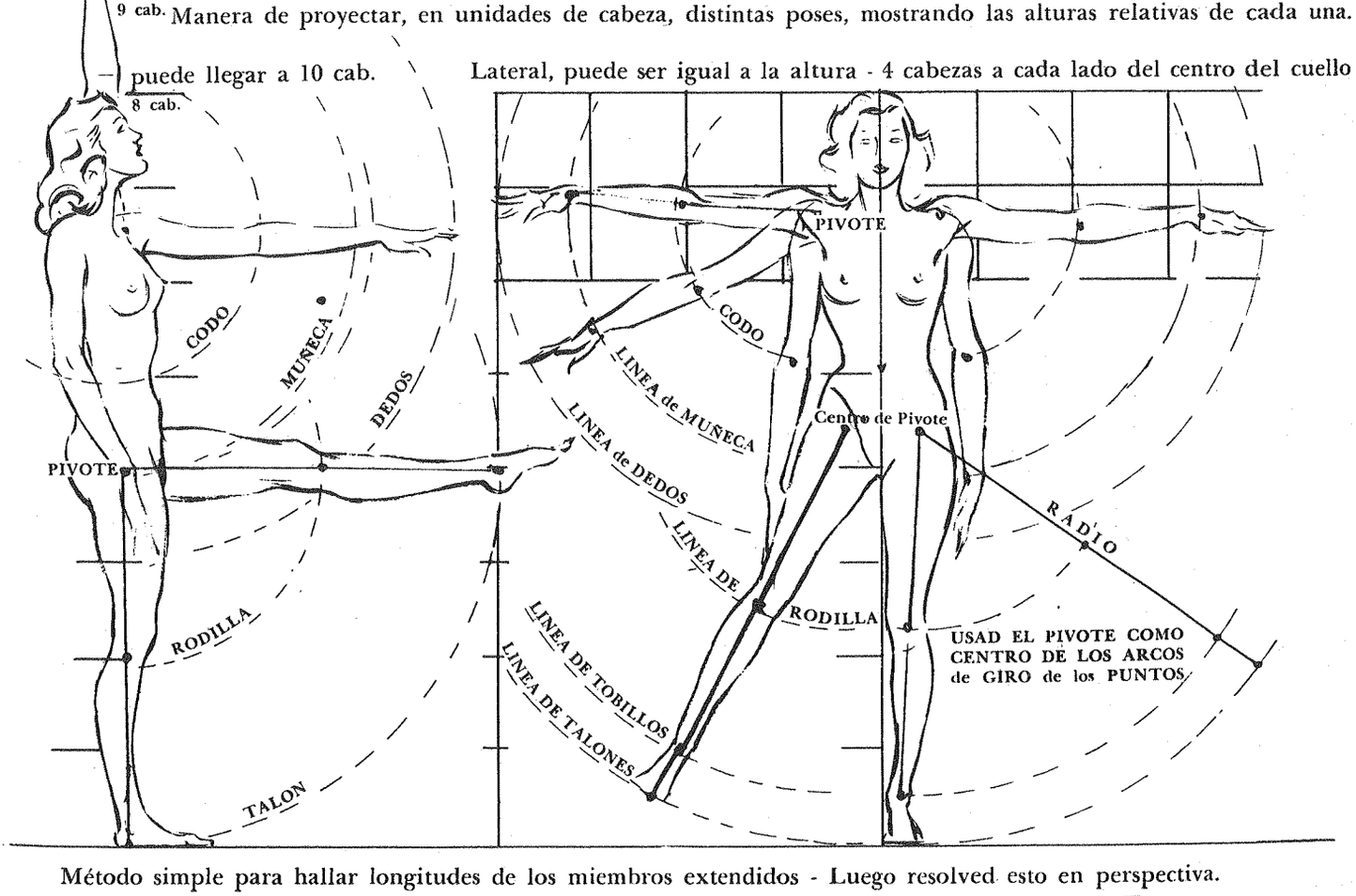
DETERMINACION RAPIDA DE LAS PROPORCIONES



PROPORCIONES POR ARCOS Y UNIDADES CABEZAS



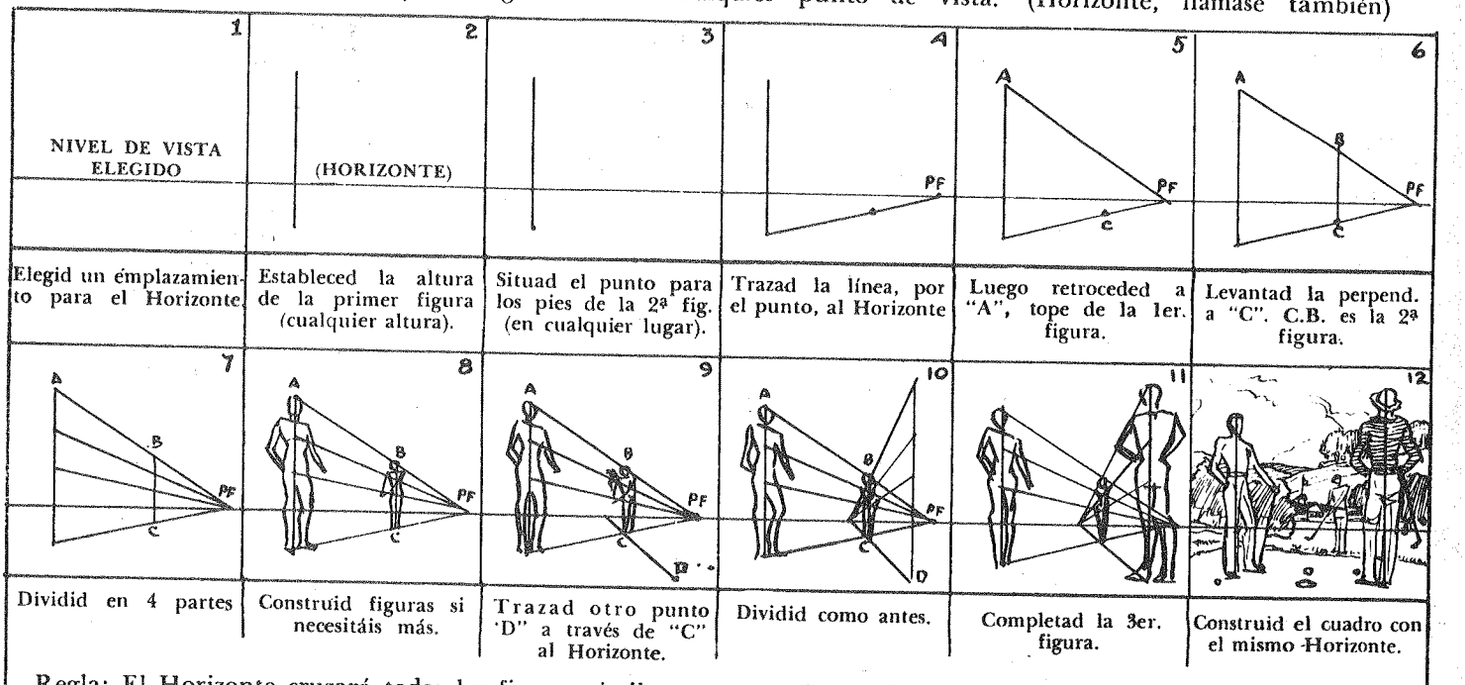
Manera de proyectar, en unidades de cabeza, distintas poses, mostrando las alturas relativas de cada una.



Método simple para hallar longitudes de los miembros extendidos - Luego resolved esto en perspectiva.

PROPORCION EN RELACION AL HORIZONTE

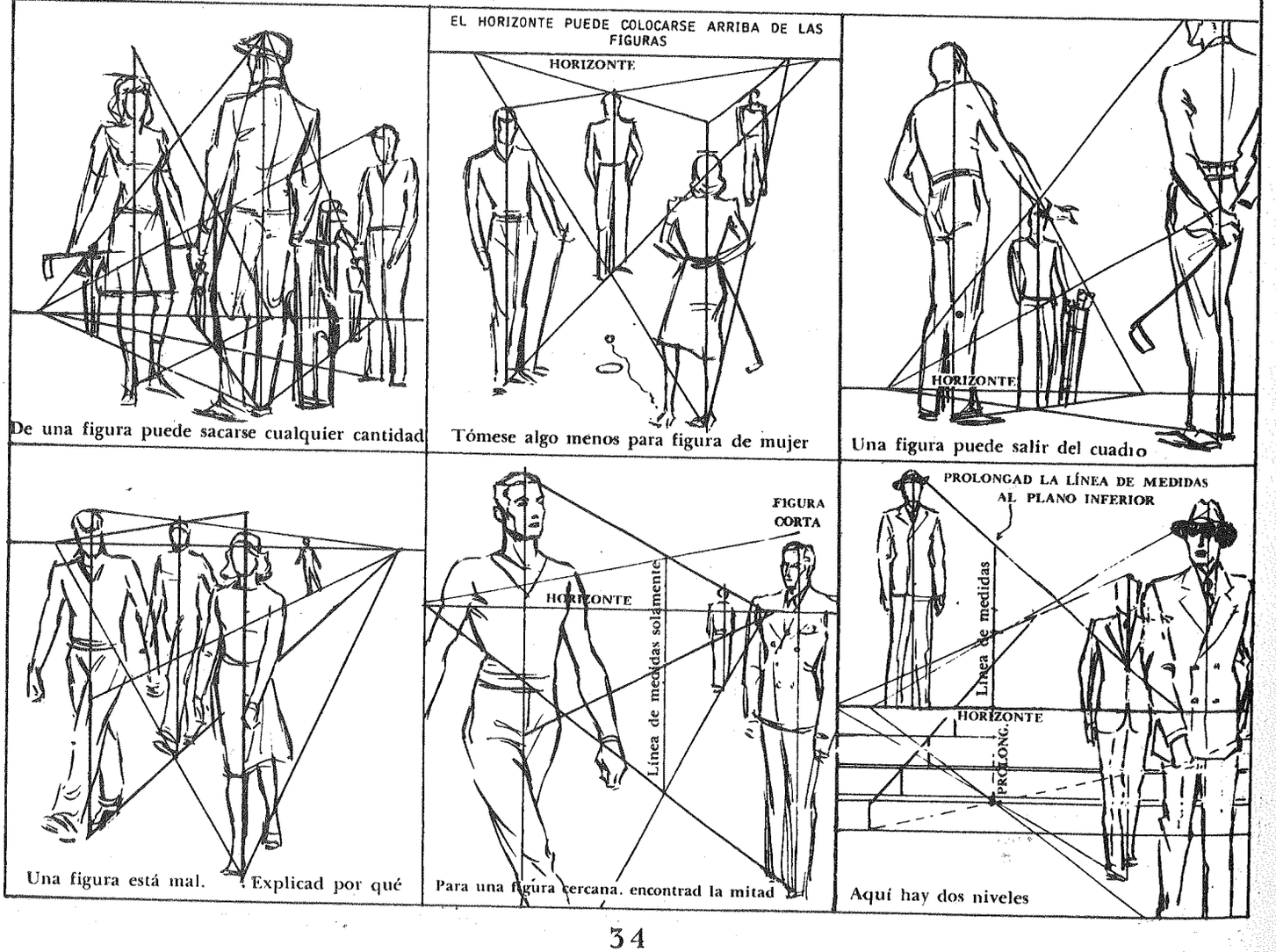
Cómo construir el cuadro y las figuras desde cualquier punto de vista. (Horizonte, llámase también)



Elegid un emplazamiento para el Horizonte.	Estableced la altura de la primer figura (cualquier altura).	Situad el punto para los pies de la 2ª fig. (en cualquier lugar).	Trazad la línea, por el punto, al Horizonte	Luego retroceded a "A", tope de la 1er. figura.	Levantad la perpend. a "C". C.B. es la 2ª figura.
Dividid en 4 partes	Construid figuras si necesitáis más.	Trazad otro punto "D" a través de "C" al Horizonte.	Dividid como antes.	Completad la 3er. figura.	Construid el cuadro con el mismo Horizonte.

Regla: El Horizonte cruzará todas las figuras similares, en el mismo plano, por igual punto. (arriba, rodillas)

COMO ESBOZAR PEQUEÑOS CROQUIS PARA UBICACION y TAMAÑO de FIGURAS



De una figura puede sacarse cualquier cantidad

Tómese algo menos para figura de mujer

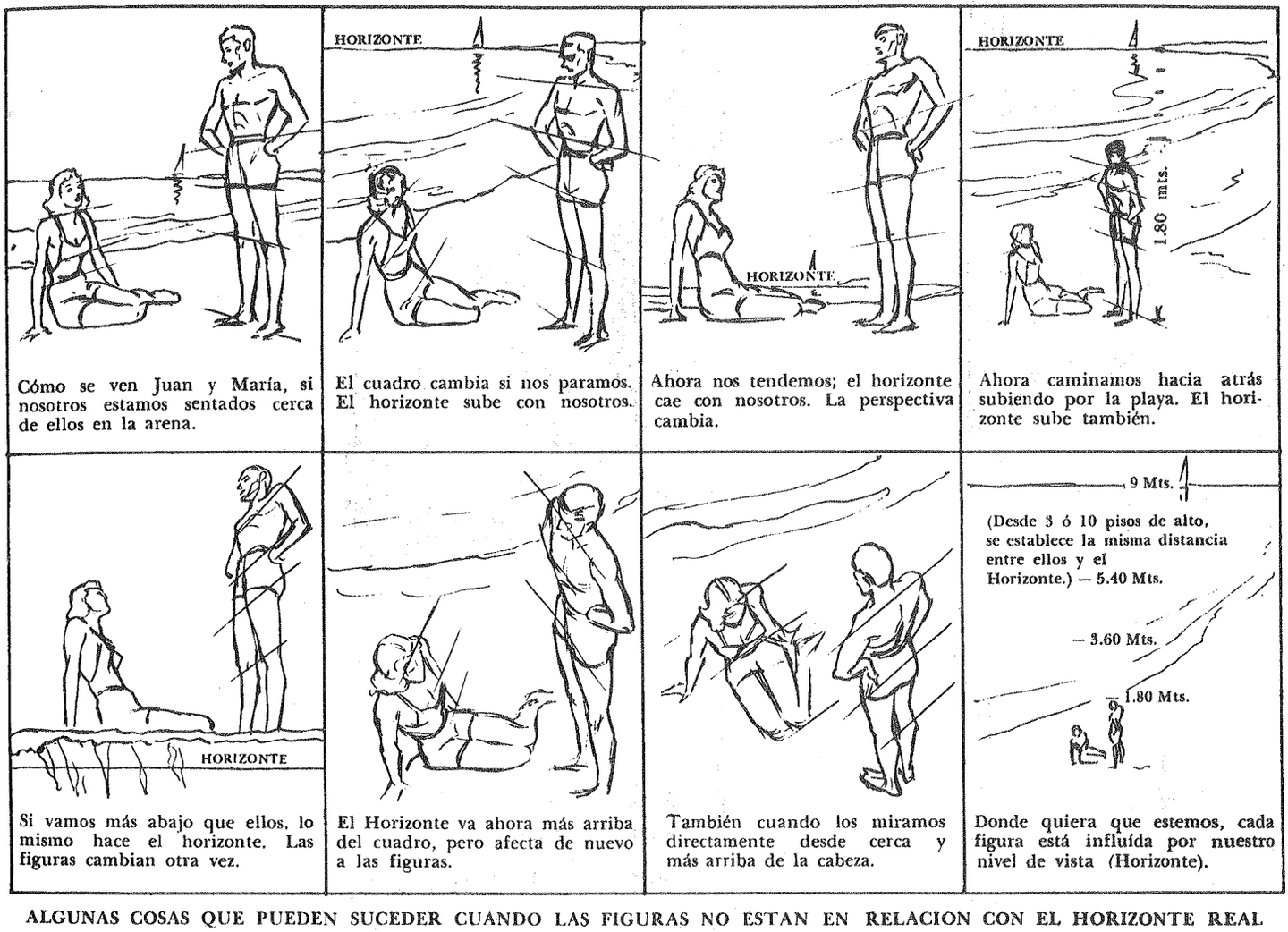
Una figura puede salir del cuadro

Una figura está mal. Explicad por qué

Para una figura cercana. encontrad la mitad

Aquí hay dos niveles

LOS PROBLEMAS DE JUAN Y MARIA



Cómo se ven Juan y María, si nosotros estamos sentados cerca de ellos en la arena.

El cuadro cambia si nos paramos. El horizonte sube con nosotros.

Ahora nos tendemos; el horizonte cae con nosotros. La perspectiva cambia.

Ahora caminamos hacia atrás subiendo por la playa. El horizonte sube también.

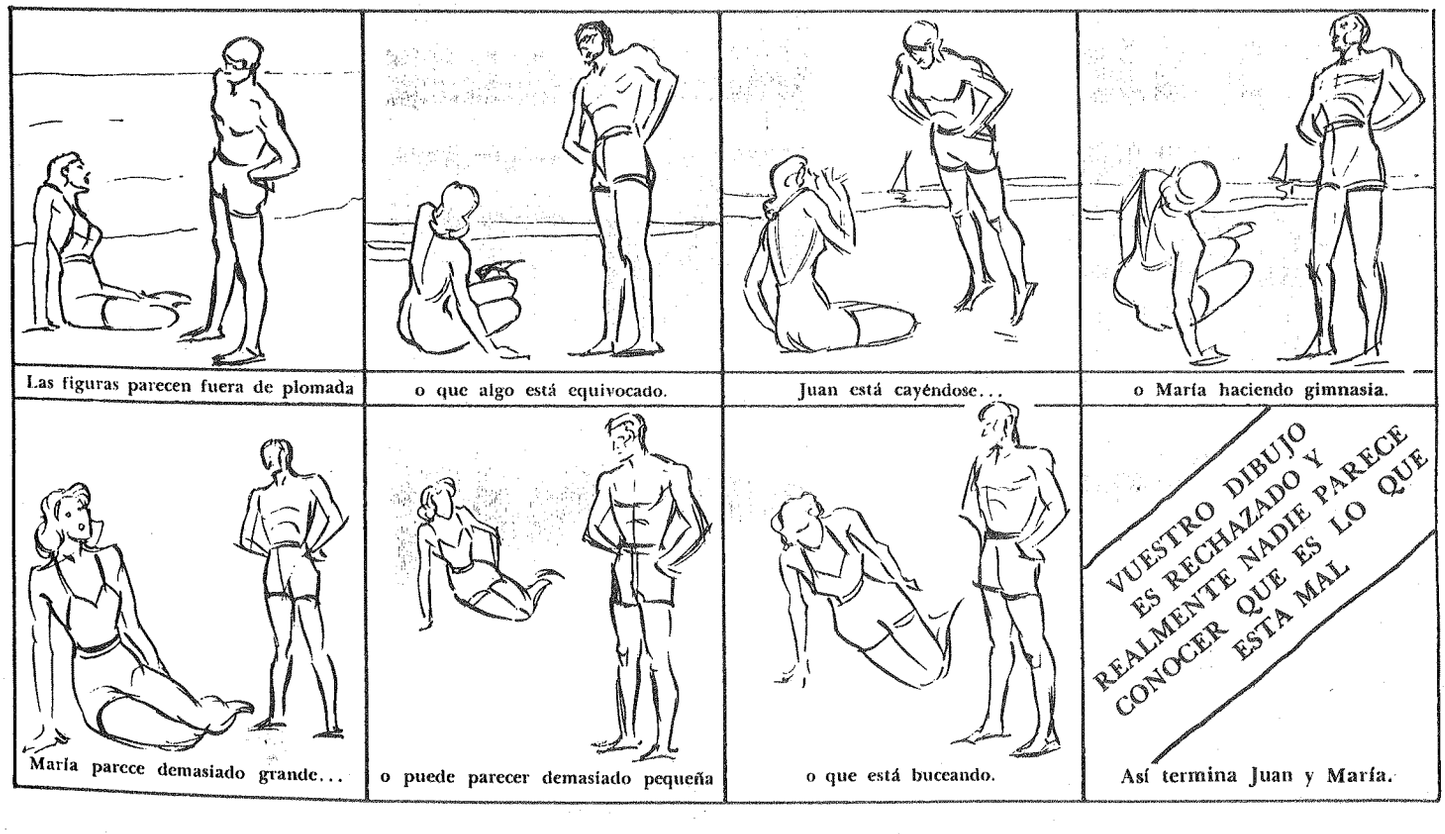
Si vamos más abajo que ellos, lo mismo hace el horizonte. Las figuras cambian otra vez.

El Horizonte va ahora más arriba del cuadro, pero afecta de nuevo a las figuras.

También cuando los miramos directamente desde cerca y más arriba de la cabeza.

Donde quiera que estemos, cada figura está influída por nuestro nivel de vista (Horizonte).

ALGUNAS COSAS QUE PUEDEN SUCEDER CUANDO LAS FIGURAS NO ESTAN EN RELACION CON EL HORIZONTE REAL



Las figuras parecen fuera de plomada

o que algo está equivocado.

Juan está cayéndose...

o María haciendo gimnasia.

María parece demasiado grande...

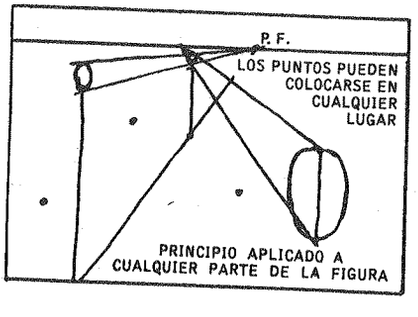
o puede parecer demasiado pequeña

o que está buceando.

Así termina Juan y María.

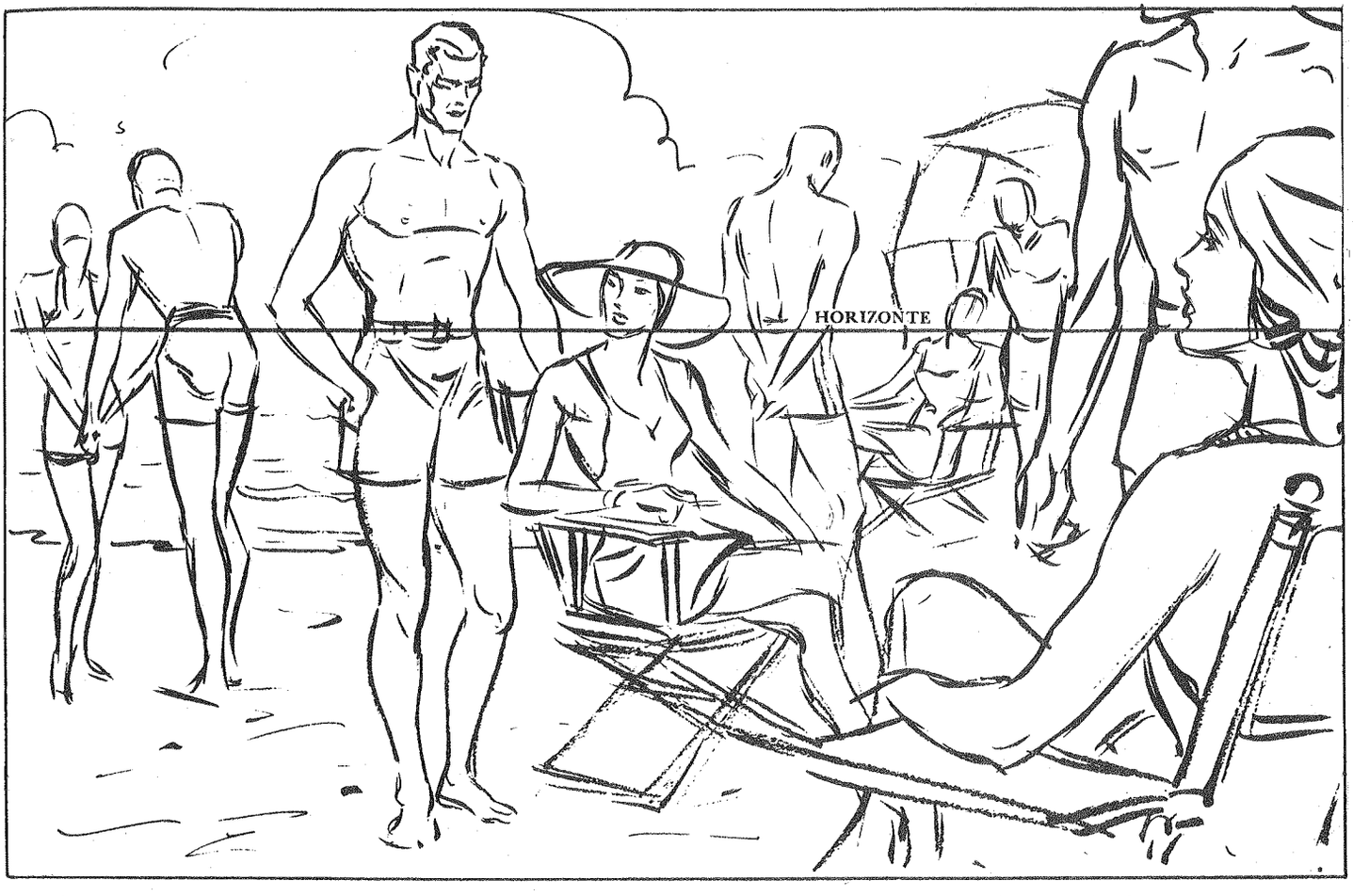
HALLAD LA PROPORCION EN CUALQUIER LUGAR DE VUESTRO DIBUJO

PUNTO DE FUGA PARA FIGURAS 2, 3 y 4
P. de F. para FIG. 8
P. de F. FIG. 5
P. de F. FIG. 1
P. de F. FIG. 6, 7.
LINEA de HORIZONTE
FIGURA 5
FIG. 2
FIG. 3
FIG. 4
Figuras Clave
A, B. Parada - Clave para Figuras Nos. 1, 2, 3, 4 y 5
C. D. - Sentada - Clave para Figuras Nos. 6, 7, 8, 9.
FIGURA 7
FIG. 6
FIG. 8
FIG. 9
FIGURA NO 1.

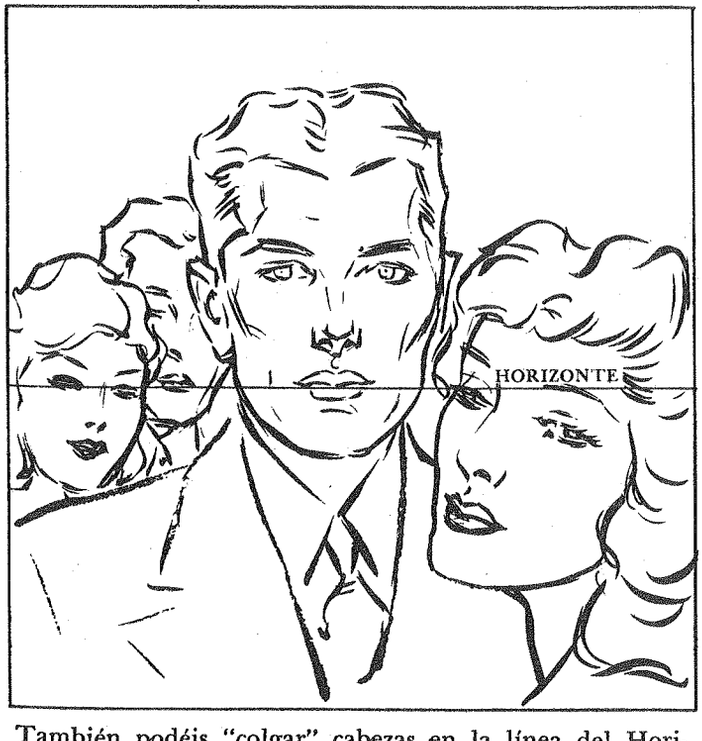


Muchos artistas tienen dificultades en emplazar las figuras en sus cuadros y en relacionarlas apropiadamente con las otras, especialmente cuando no se representa la figura completa. La solución es dibujar una figura clave para las poses en pie o sentadas. Luego la figura completa o parte de ella puede ponerse en escala con el horizonte. *AB* está tomada como medida de la cabeza y aplicada a todas las figuras de pie; *CD* para las figuras sentadas. Esto se aplica *cuando todas las figuras están sobre el mismo plano de tierra* (en la página 37 se explica cómo proceder cuando las figuras están a diferentes niveles). Podéis situar un punto en cualquier lugar de vuestro espacio y establecer el tamaño relativo que corresponde a la figura o porción de figura en ese lugar. Evidentemente, cualquier otra cosa deberá dibujarse con el mismo horizonte y escala con que están relacionadas las figuras. Por ejemplo, dibujar un caballo "clave", o una vaca, silla o bote. Lo importante es que todas las figuras conserven su relación de tamaño, estén cerca o distantes. Un cuadro sólo puede tener un horizonte y un punto de vista. El horizonte se desplaza arriba o abajo, con el observador. No es posible mirar por encima del horizonte porque está fijado por el nivel del ojo, o anteojo, del sujeto. El horizonte, en una extensión abierta y plana, de tierra o de agua, es visible. Entre cerros o lugares cerrados no es visible, pero lo determina el nivel de vuestra vista. Si no comprendéis la perspectiva, hay un buen libro sobre el asunto: *La perspectiva simplificada.*

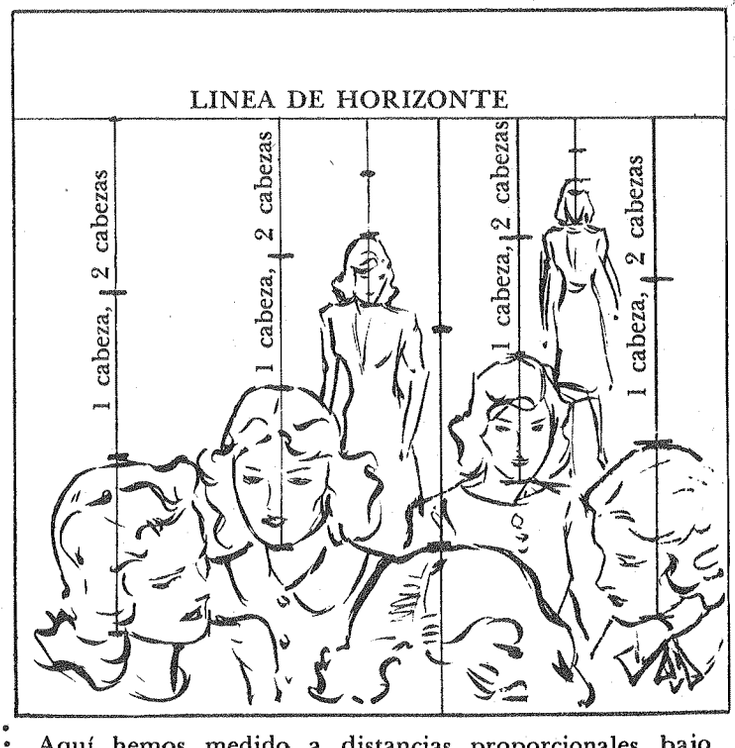
"COLGANDO" LAS FIGURAS DEL HORIZONTE



Podéis "colgar" vuestras figuras en la línea de Horizonte, haciendo que él corte las figuras similares por el mismo punto. Éstas se mantienen en el mismo plano de tierra. Nótese cómo el Horizonte corta a los hombres por la cintura y a las mujeres por el mentón. La mujer de pie, a la izquierda, está dibujada en relación con el hombre. ¿Fácil?



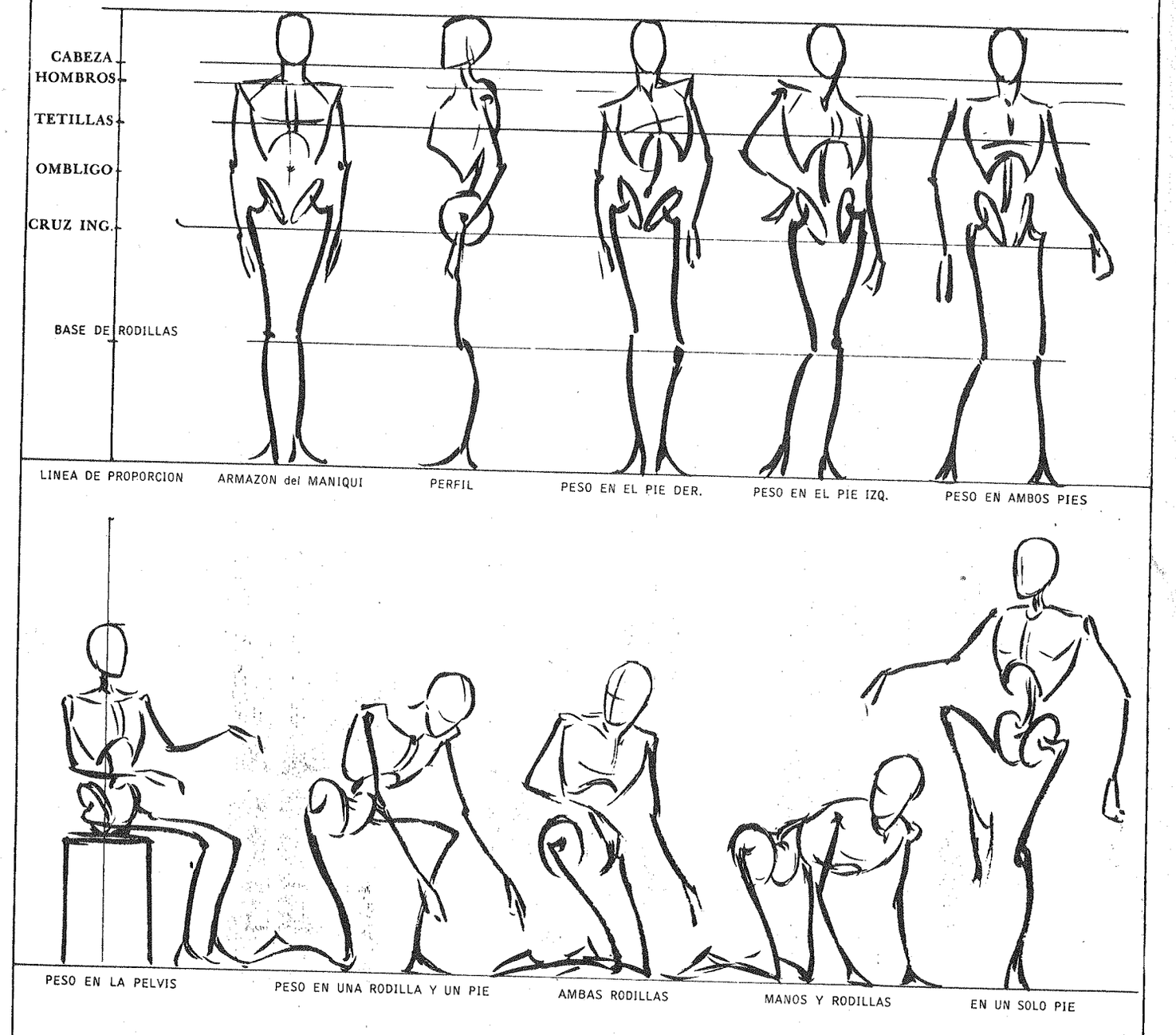
También podéis "colgar" cabezas en la línea del Horizonte. En este caso, él corta las cabezas de hombre por la boca y las de mujer por los ojos.

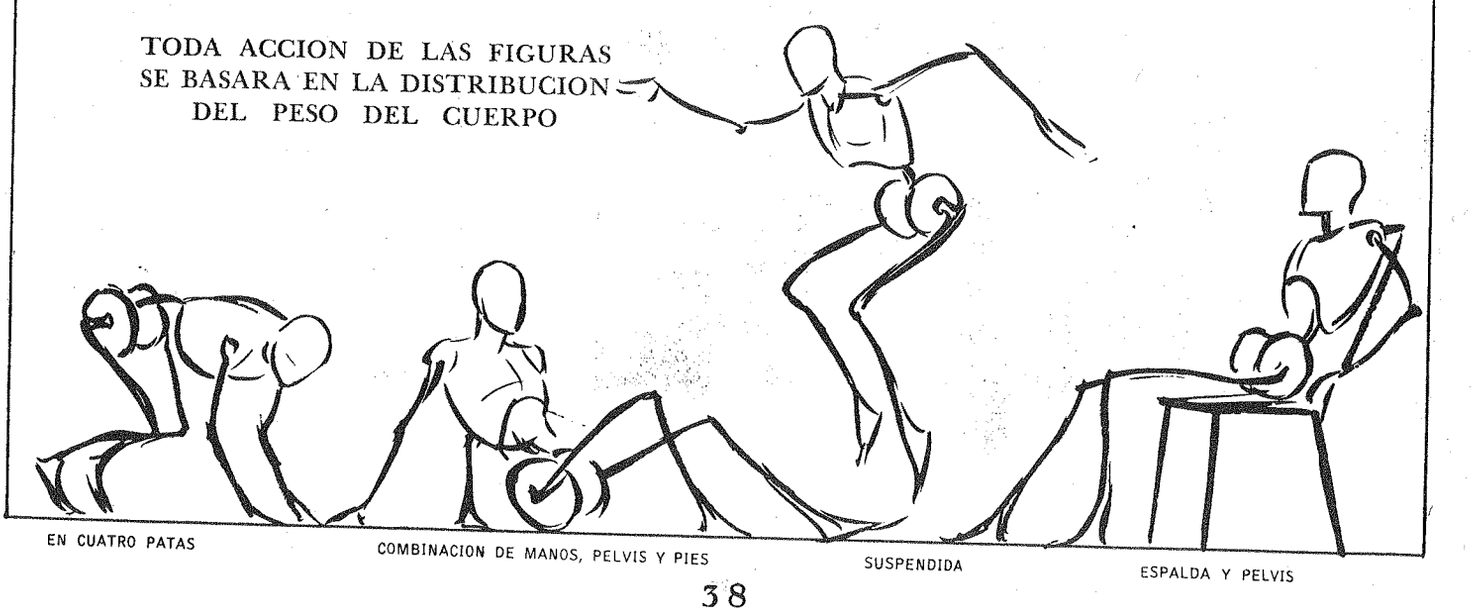


Aquí hemos medido a distancias proporcionales bajo el Horizonte. Yo tomé dos cabezas, como espacio optativo.

EMPECEMOS A DIBUJAR: PRIMERO LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO

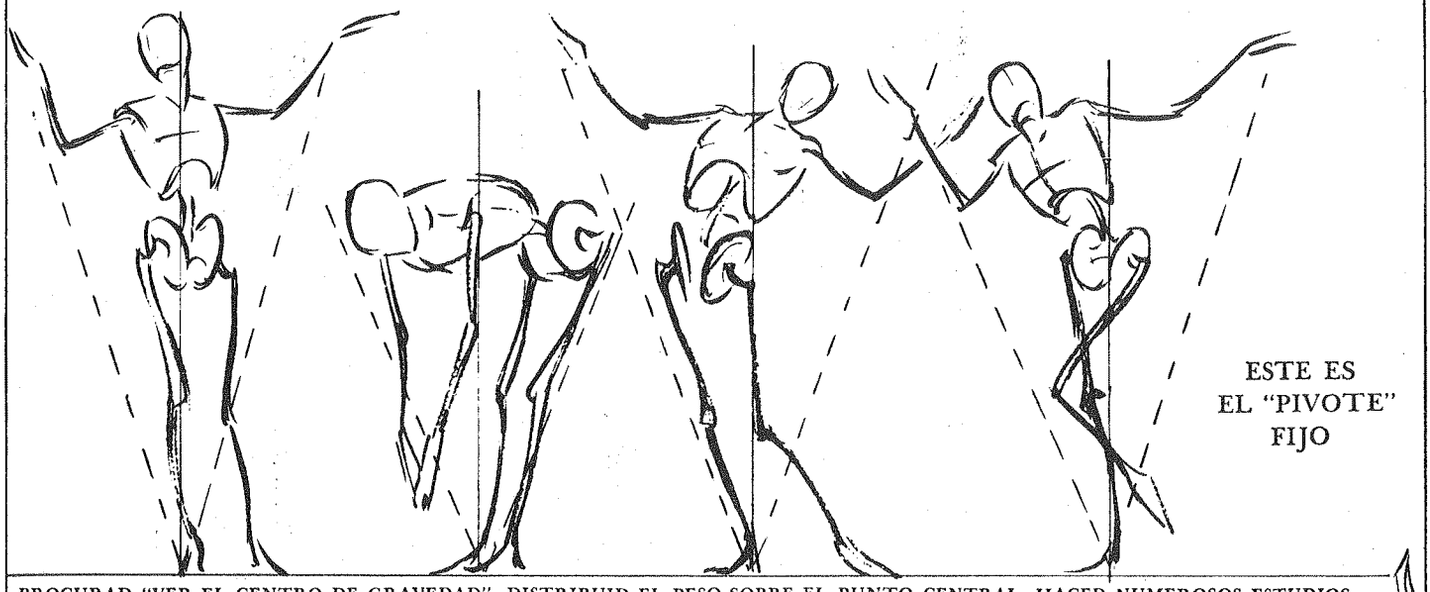
EL PRIMER PROBLEMA: ¿COMO SE SOPORTARA EL PESO?



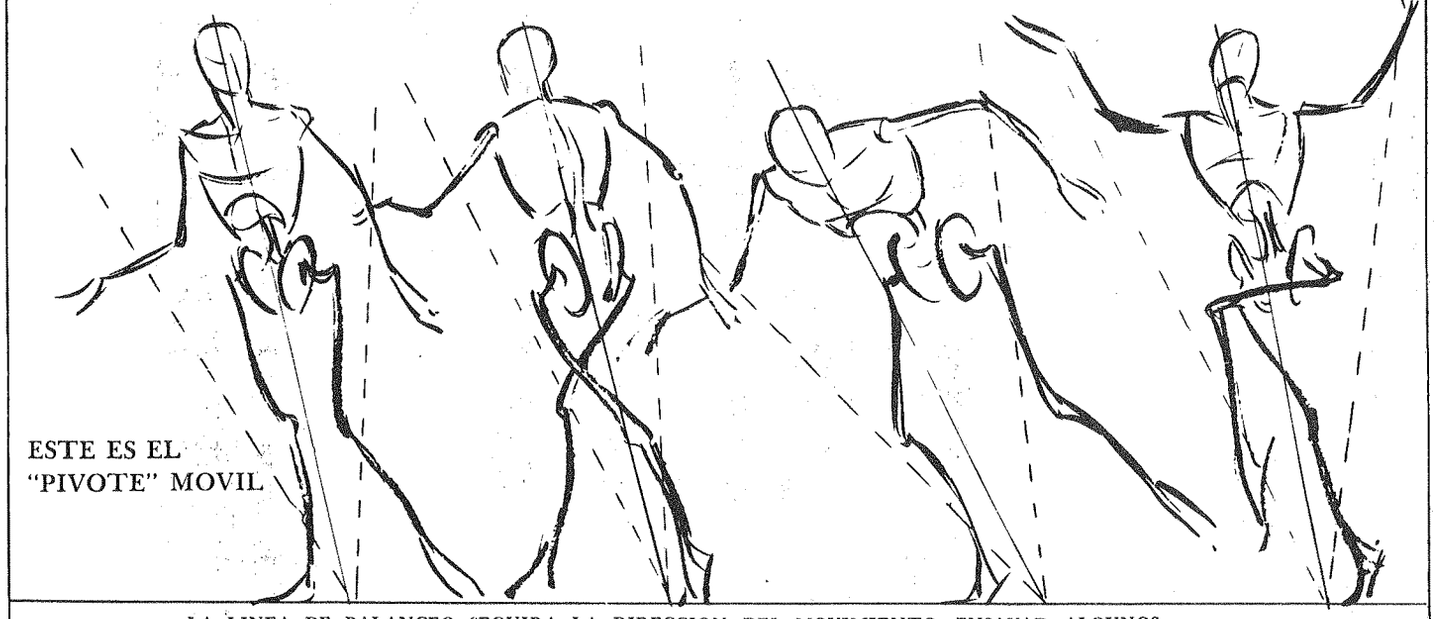


MOVIMIENTO EN LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO

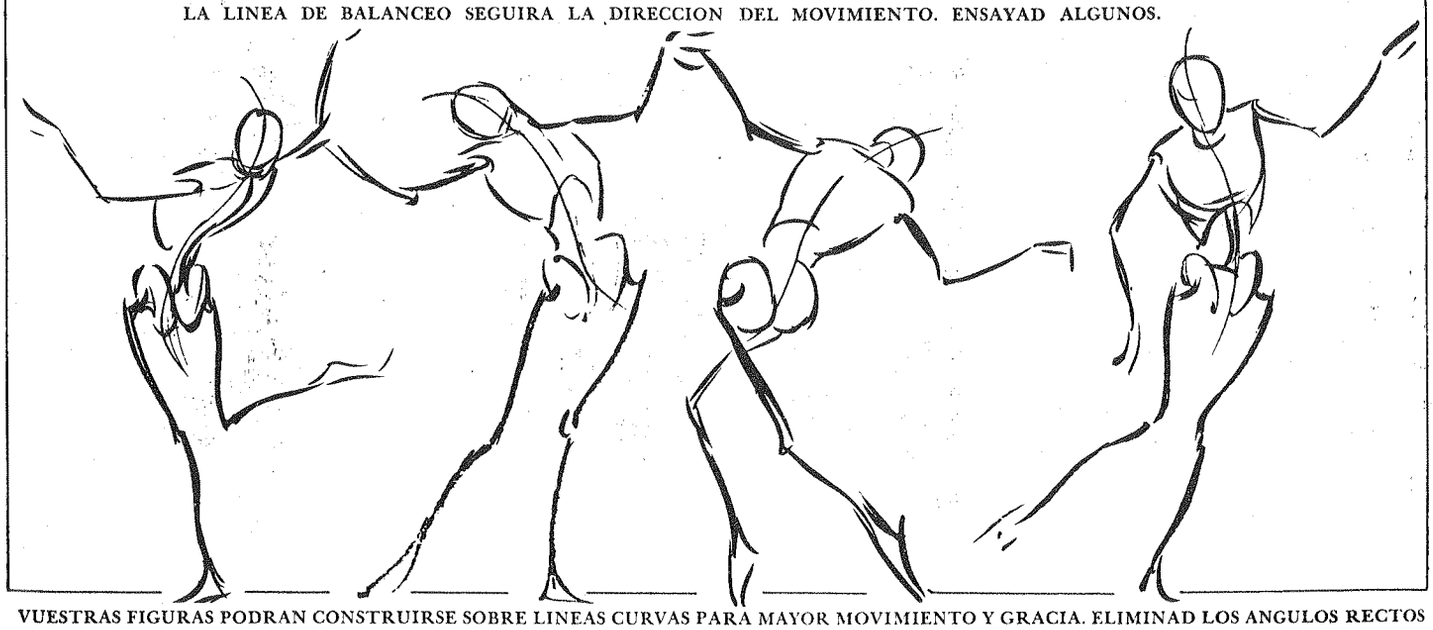
ESFORCEMONOS EN DAR VIDA Y ACCION DESDE EL COMIENZO. DIBUJAD, DIBUJAD



PROCURAD "VER EL CENTRO DE GRAVEDAD". DISTRIBUID EL PESO SOBRE EL PUNTO CENTRAL. HACED NUMEROSOS ESTUDIOS.

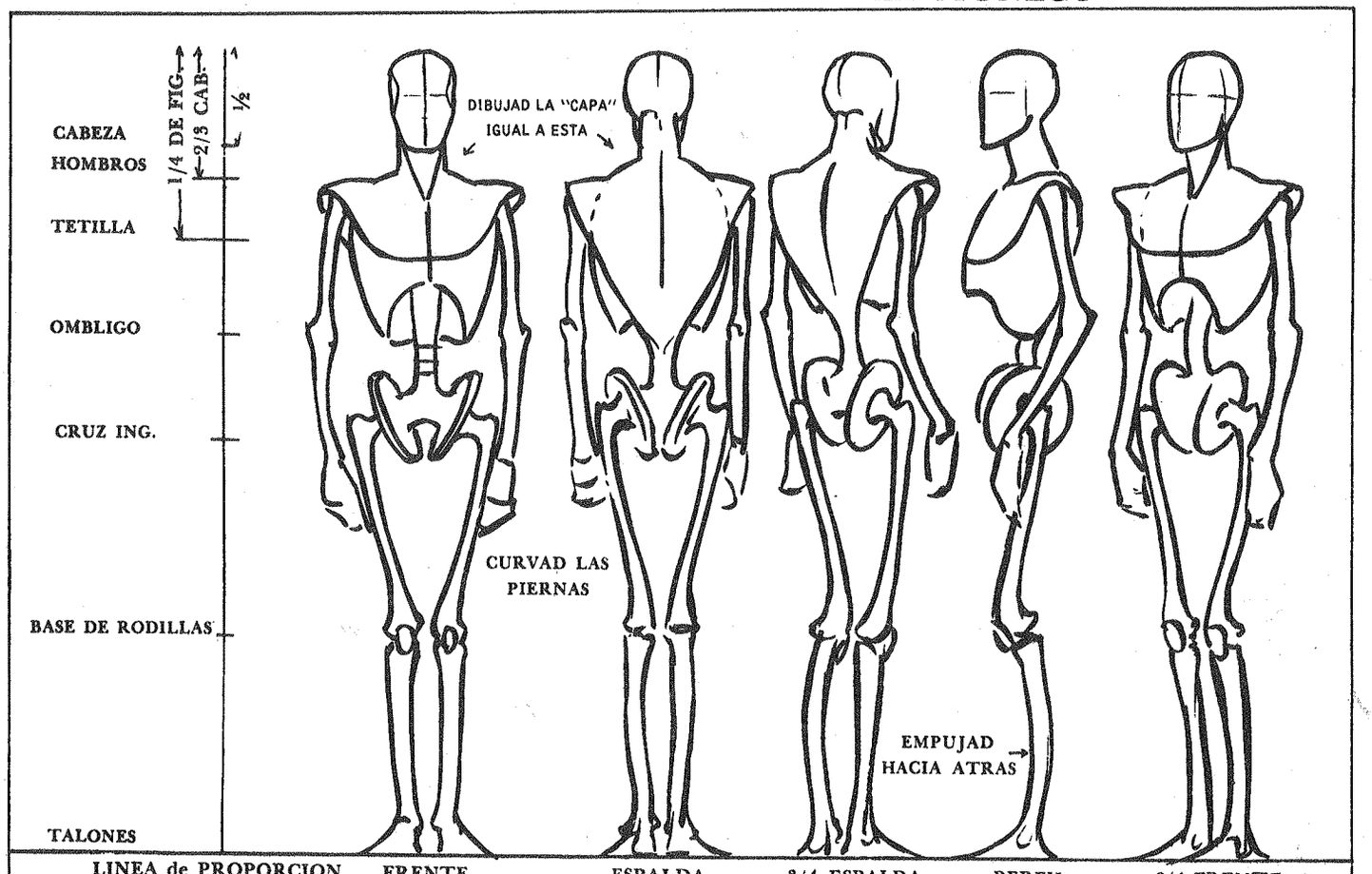


LA LINEA DE BALANCEO SEGUIRA LA DIRECCION DEL MOVIMIENTO. ENSAYAD ALGUNOS.

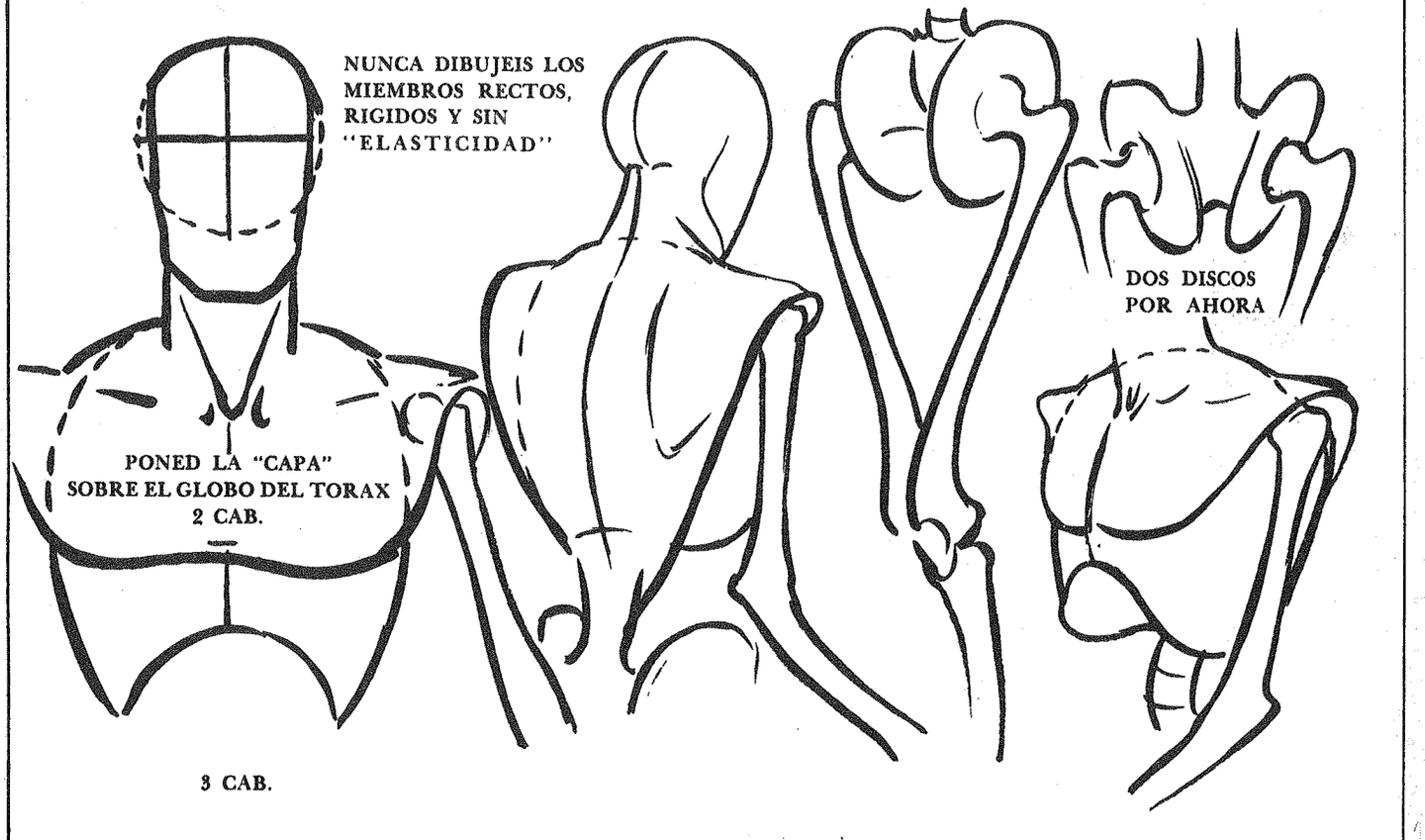


VUESTRAS FIGURAS PODRAN CONSTRUIRSE SOBRE LINEAS CURVAS PARA MAYOR MOVIMIENTO Y GRACIA. ELIMINAD LOS ANGULOS RECTOS

DETALLES DE LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO



EL TIEMPO QUE EMPLEEIS CON ESTE "TIPO" PAGARA GRANDES DIVIDENDOS. APRENDED TODO LO QUE LE CONCIERNA

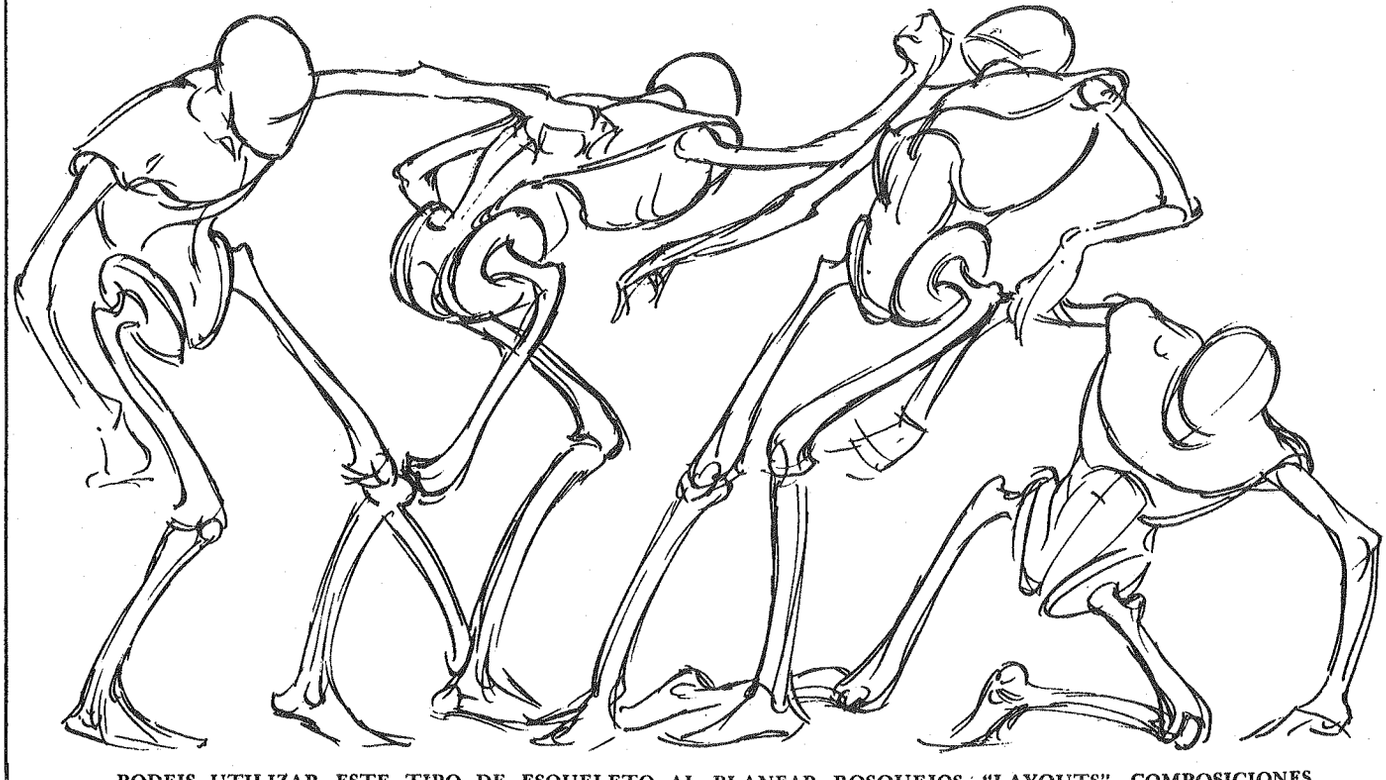


ESTA ES LA VERSION SIMPLIFICADA DE LA ESTRUCTURA REAL. NO NECESITAIS MAS PARA EMPEZAR

EXPERIMENTANDO CON LA ESTRUCTURA DEL MUÑECO

EXPERIMENTAD INCANSABLEMENTE. RECORDAD QUE LA ACCION DE VUESTRAS FIGURAS DEPENDE PRINCIPALMENTE DEL MODO EN QUE LAS "SENTIS", Y NO DEL MODELO.

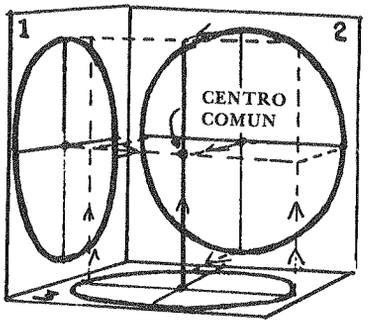
PRONTO APRENDEREIS A EXPRESAROS POR VOSOTROS MISMOS. LA EXPRESION VITAL ES MAS IMPORTANTE QUE LA EXACTITUD

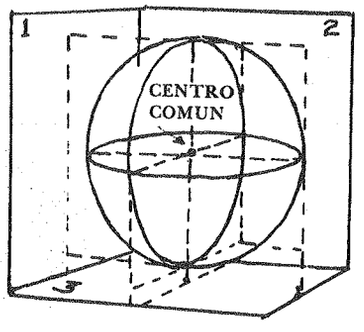


PODEIS UTILIZAR ESTE TIPO DE ESQUELETO AL PLANEAR BOSQUEJOS, "LAYOUTS", COMPOSICIONES

LOS PERFILES EN RELACION CON LA FORMA SOLIDA

SUPONGAMOS QUE TENEMOS LOS CONTORNOS DE TRES CIRCULOS COLOCADOS SOBRE TRES PLANOS ADYACENTES



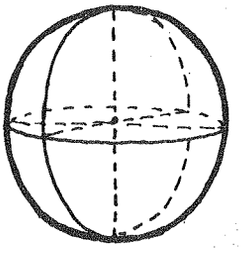


TODOS LOS SOLIDOS TENDRAN ESTAS TRES DIMENSIONES

1 LARGO

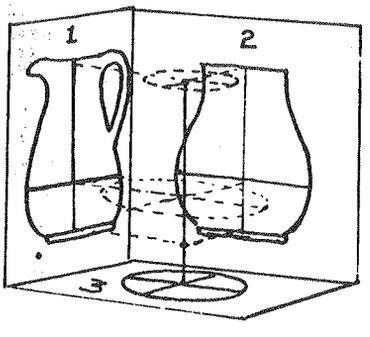
2 ANCHO

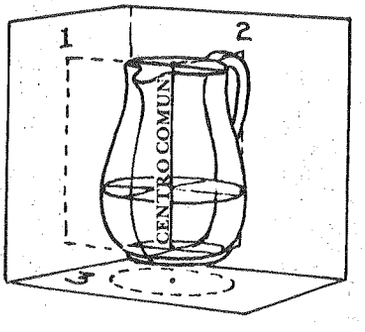
3 ESPESOR



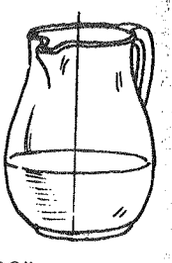
EMPLAZANDO LOS CIRCULOS EN TORNO A UN CENTRO COMUN PRODUCIMOS EL GLOBO "SOLIDO".

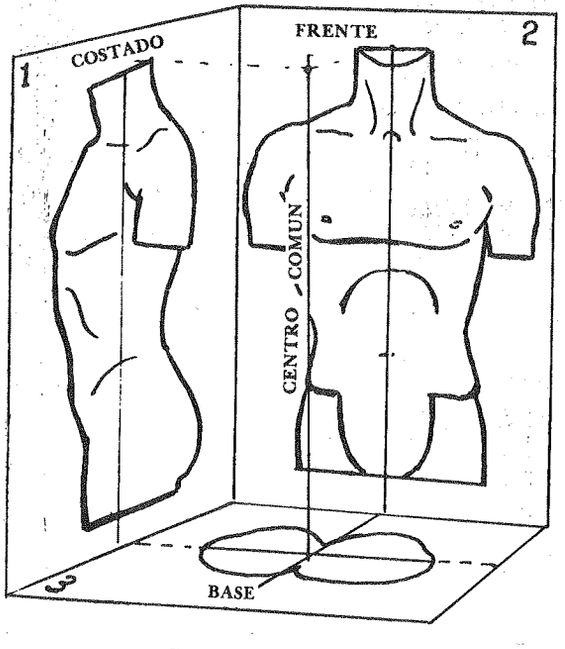
AHORA TOMAD UN OBJETO COMUN.



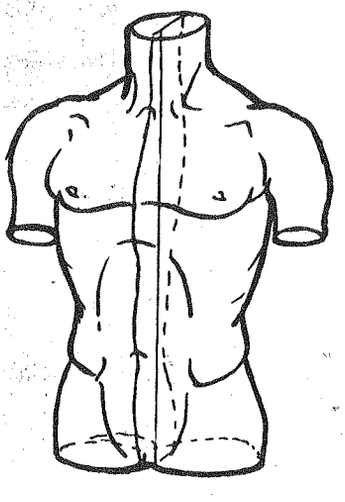


LOS CONTORNOS PUEDEN SER MUY DIFERENTES PERO REUNIDOS FORMAN EL "SOLIDO".





PLANO



SOLIDO

ASI, EN DIBUJO DEBEREMOS SIEMPRE TRATAR DE "SENTIR" LOS CONTORNOS MEDIOS, ASI COMO TAMBIEN LOS MARGINALES. SOLAMENTE LOS CONTORNOS PUEDEN SUGERIR SOLIDEZ. OBSERVAD COMO SE CRUZAN LOS CONTORNOS.

ESTO NO SERA FACIL HASTA QUE SEAIS CAPACES DE ABARCAR TODO EL VOLUMEN DE LA COSA QUE TENGAIS QUE DIBUJAR, CONOCIENDO EXACTAMENTE TODO LO REFERENTE A LA FORMA.

LA FIGURA DEL MUÑECO

Lo precedente nos ha proporcionado una estructura general a la cual agregaremos ahora una simplificación del cuerpo o aspecto sólido de la figura. Resultaría aburridor y superfluo, cada vez que dibujamos una figura, realizar todo el procedimiento para dibujar figuras. El artista debe hacer bosquejos y croquis que pueden servir de sub-estructura para poses o acción —tal vez para cubrirlas con ropajes, o para preparar una pose que terminará con un modelo—. Necesitamos un procedimiento directo y rápido para apuntar o plantar una figura de tanteo, una figura con la cual podamos contar alguna cosa. La figura plantada como se sugiere en las páginas siguientes puede bastar generalmente. Bien realizada, puede ser convertida en un dibujo más acabado. Al dibujar una figura de muñeco no necesitáis preocuparos mayormente por los verdaderos músculos o el modo en que afectan la superficie. El muñeco, en dibujo, se utiliza como maniquí para indicar conexiones y la proporción general de la estructura y de las masas.

El muñeco cumple un doble propósito. Creo que al estudiante le convendrá más plantear así sus figuras, obteniendo el "sentimiento" de sus partes en acción, y no comenzar con el modelo vivo. No sólo servirá para bocetos sino que puede resultar también una preparación ideal para el verdadero dibujo de la figura del natural o de copia. Si tenéis la estructura y las masas para empezar, podréis luego descomponerlas en los verdaderos huesos y músculos. Entonces podréis ver más fácilmente el emplazamiento y las funciones de los músculos y cómo afectan a la superficie. Creo que enseñar anatomía antes que proporción —antes que cuerpo, masas y acción— es tergiversar las cosas. No podréis dibujar un músculo correctamente sin tener un perfecto conocimiento del lugar que ocupa dentro de la figura, sin comprender por qué está allí y cómo trabaja.

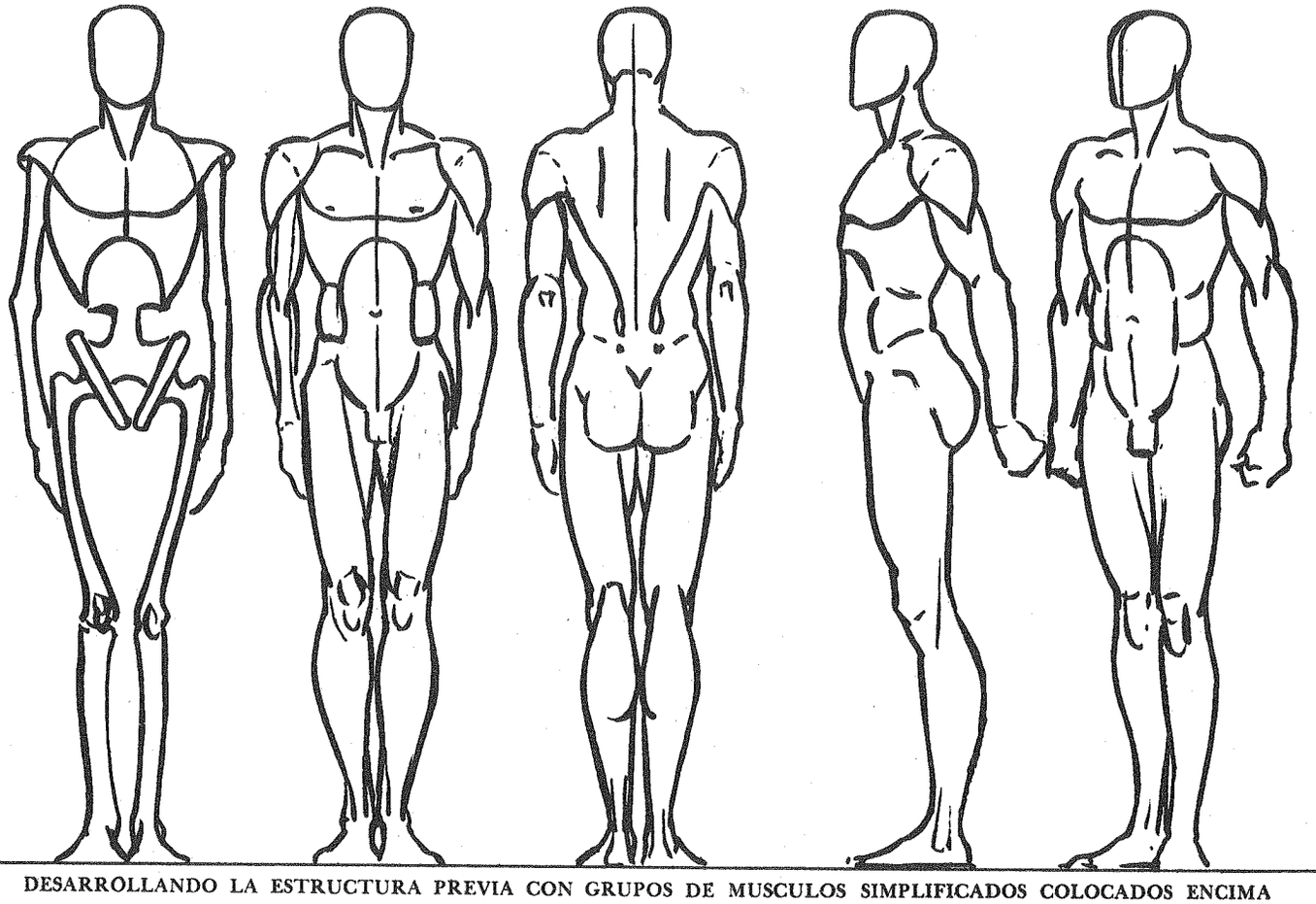
Pensad en la figura en un sentido plástico, o como algo con tres dimensiones. Tiene peso, el cual debe ser sostenido por una armazón, extremadamente movediza. Las masas carnosas, o cuerpo, siguen a la estructura. Algunas de estas masas están entrelazadas bastante estrechamente, y se adhieren a la estructura ósea, mientras que otras son amplias y gruesas, y la acción modifica su aspecto.

Si nunca habéis estudiado anatomía, no sabréis que los músculos se unen naturalmente en grupos o haces adheridos de ciertas maneras a la estructura. No podemos tratar aquí sus detalles fisiológicos; los consideraremos simplemente como partes entrelazadas o calzadas, indistintamente. De ahí que la figura humana se parece mucho a nuestro muñeco. El tórax, o pecho, tiene forma aovada, y hueca en lo que a nosotros concierne. Sobre él cuelga una "capa" de músculos extendidos a través del pecho y por la espalda hasta la base del espinazo. Sobre la capa, al frente, se apoyan los músculos de los hombros. Las nalgas sobresalen cerca de la mitad de la altura, por atrás, desde las caderas, y oblicuamente hacia abajo, terminando en repliegues algo angulosos. Por dicha oblicuidad se forma una V sobre el repliegue del medio. Exactamente allí hay un hueso con forma de V, calzado entre los dos huesos pelvianos, que soporta el espinazo. El pecho está unido a las caderas por dos masas, una a cada lado. Por atrás, la pantorrilla calza dentro del muslo, y por delante está la protuberancia de la rodilla.

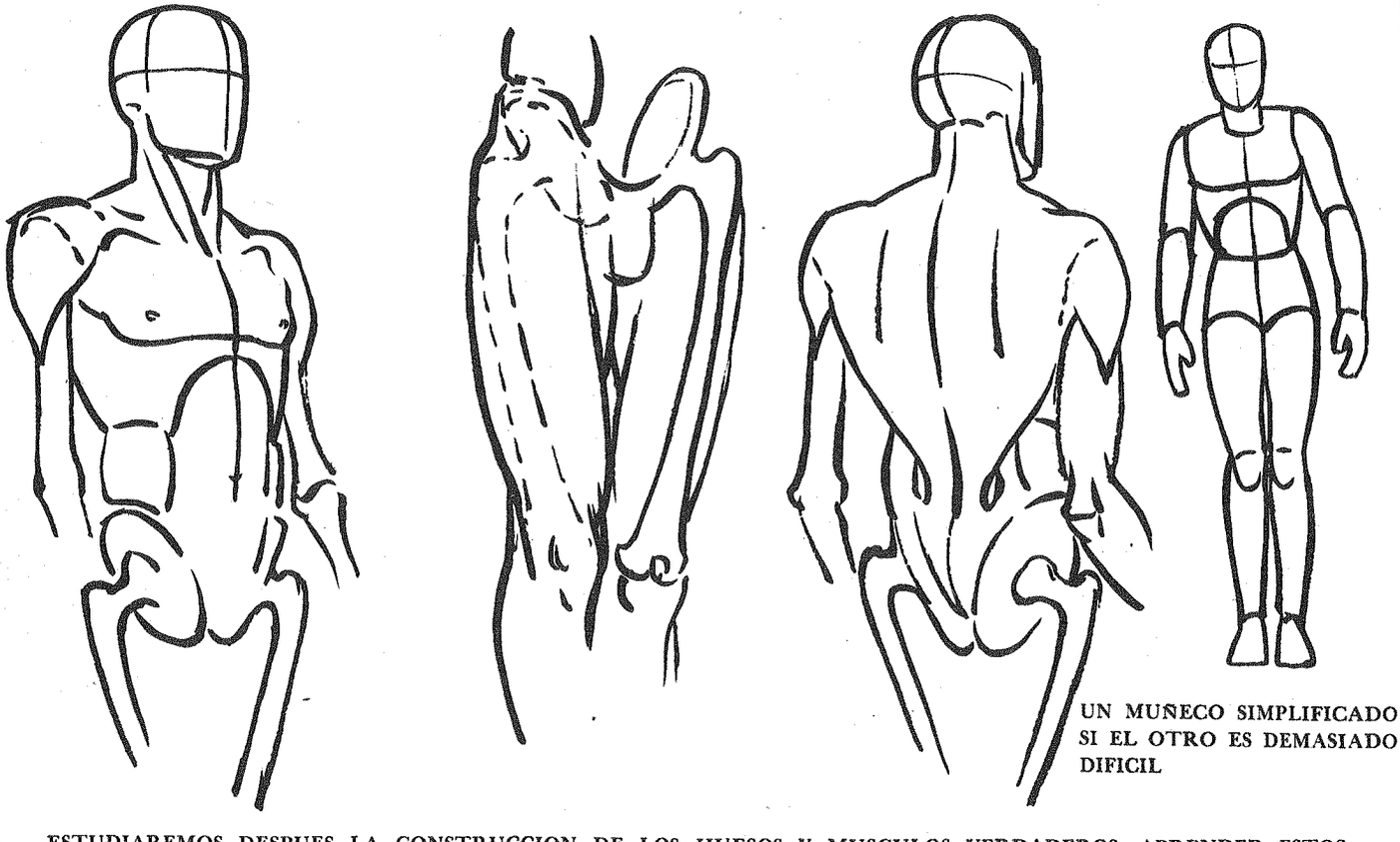
Aprended a dibujar este muñeco lo mejor que podáis. Lo utilizaréis muchas más veces que una esmerada interpretación anatómica. Como está en proporción en cuerpo y en estructura, también puede ser expresado en perspectiva. Posiblemente ningún artista podrá pagar un modelo para todo su trabajo preliminar de bocetos —para "layouts" e ideas—. Sin embargo, no puede abordar inteligentemente su trabajo final sin esquemas preliminares. Si los directores de arte basaran sus "layouts" (anteproyectos) en semejantes figuras de muñecos, las figuras terminadas aparecerían todas sobre el mismo suelo, y las cabezas dibujadas correctamente no se saldrían de la página.

AGREGANDO CUERPO A LA ESTRUCTURA

LOS GRUPOS DE MUSCULOS SIMPLIFICADOS



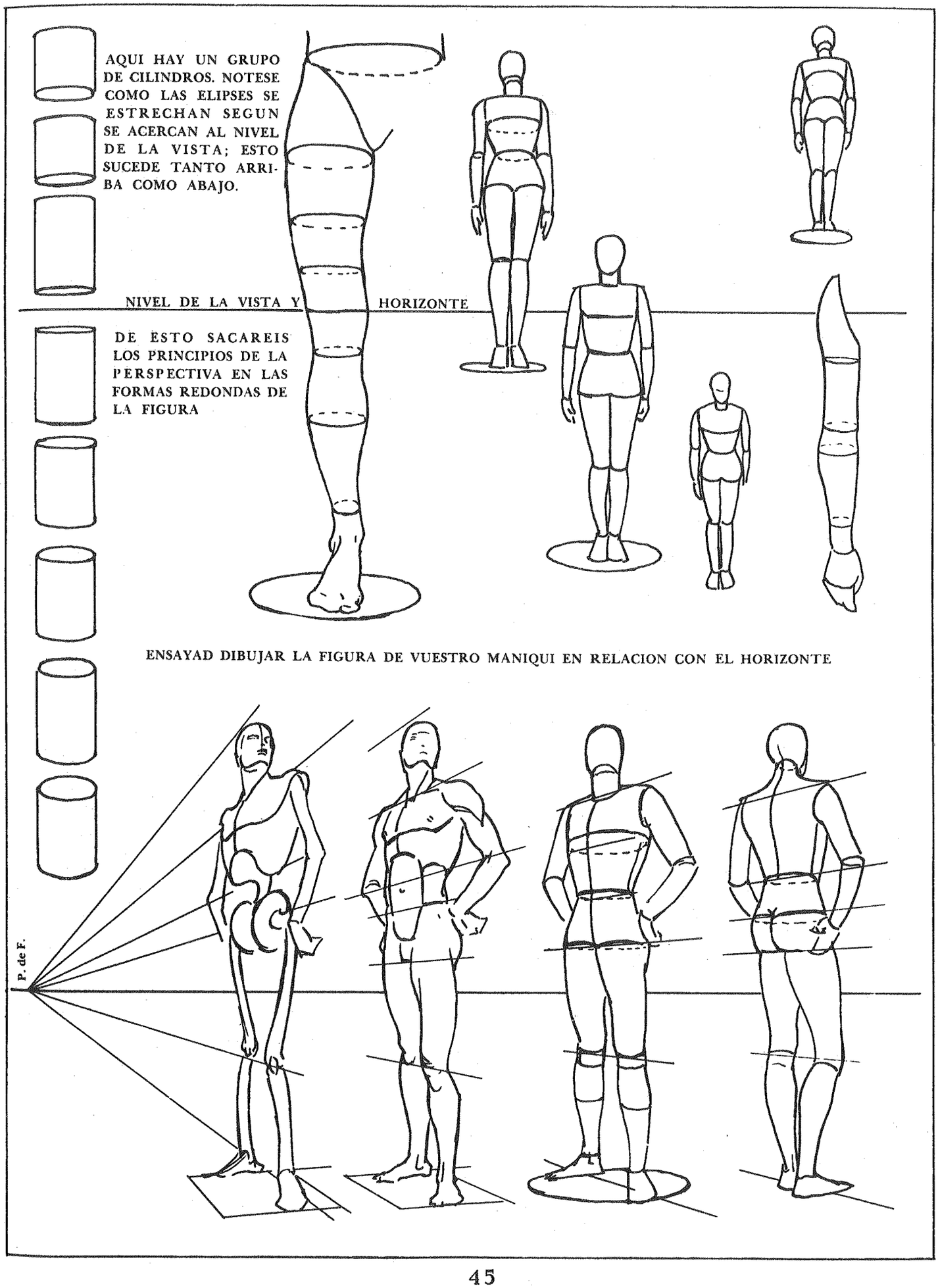
DESARROLLANDO LA ESTRUCTURA PREVIA CON GRUPOS DE MUSCULOS SIMPLIFICADOS COLOCADOS ENCIMA



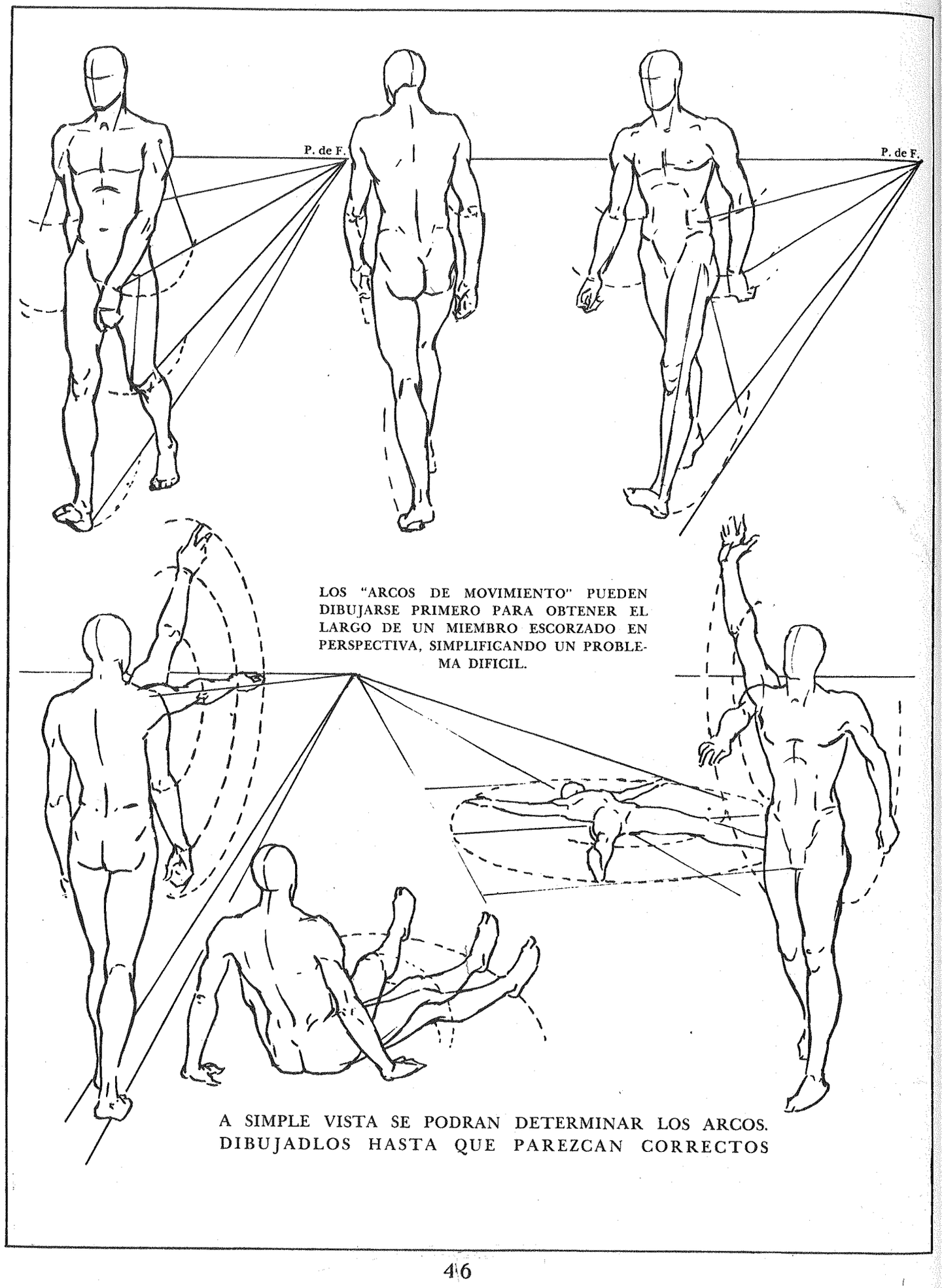
UN MUÑECO SIMPLIFICADO SI EL OTRO ES DEMASIADO DIFICIL

ESTUDIAREMOS DESPUES LA CONSTRUCCION DE LOS HUESOS Y MUSCULOS VERDADEROS. APRENDED ESTOS

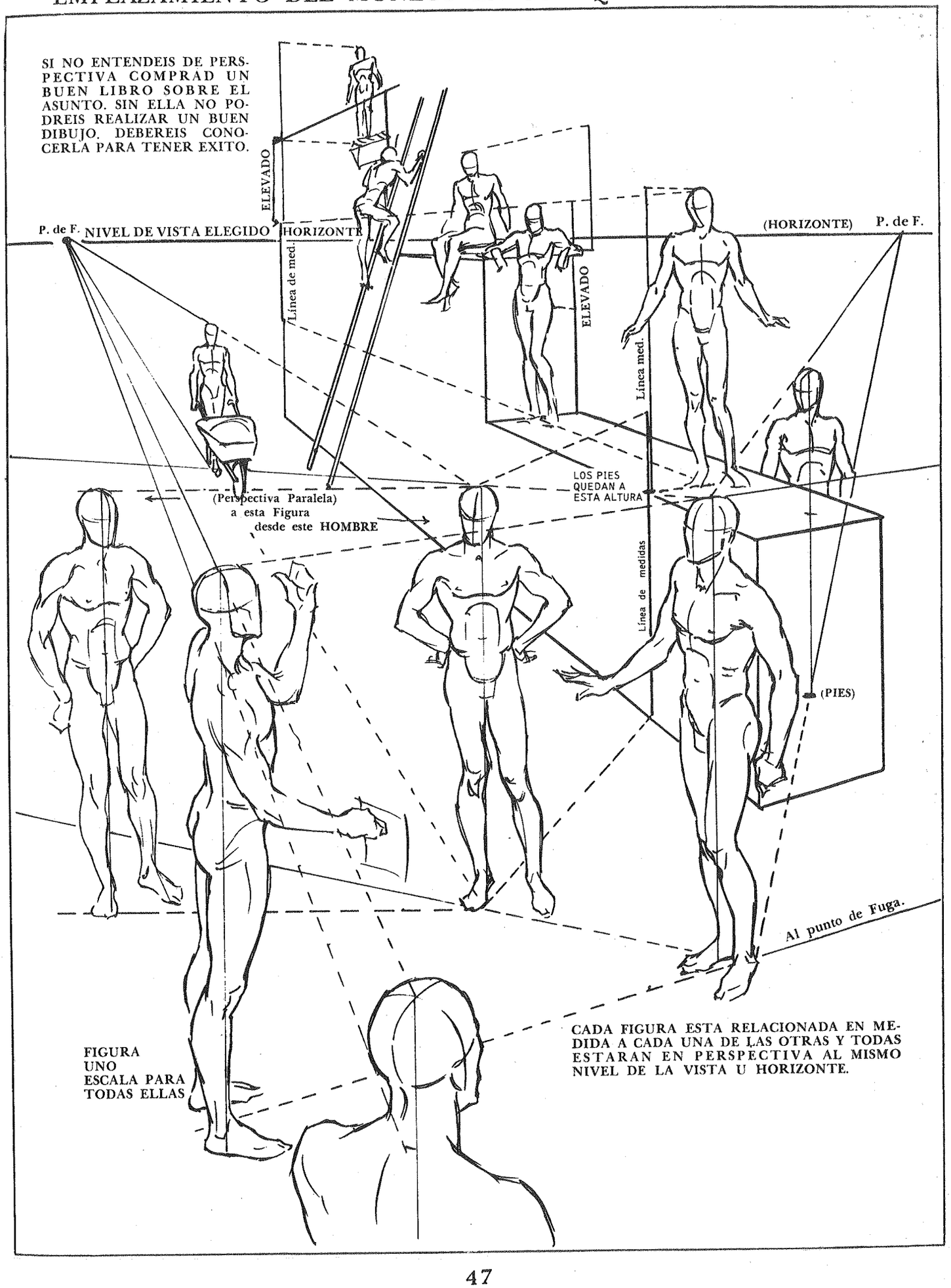
AGREGANDO PERSPECTIVA AL MUÑECO SOLIDO



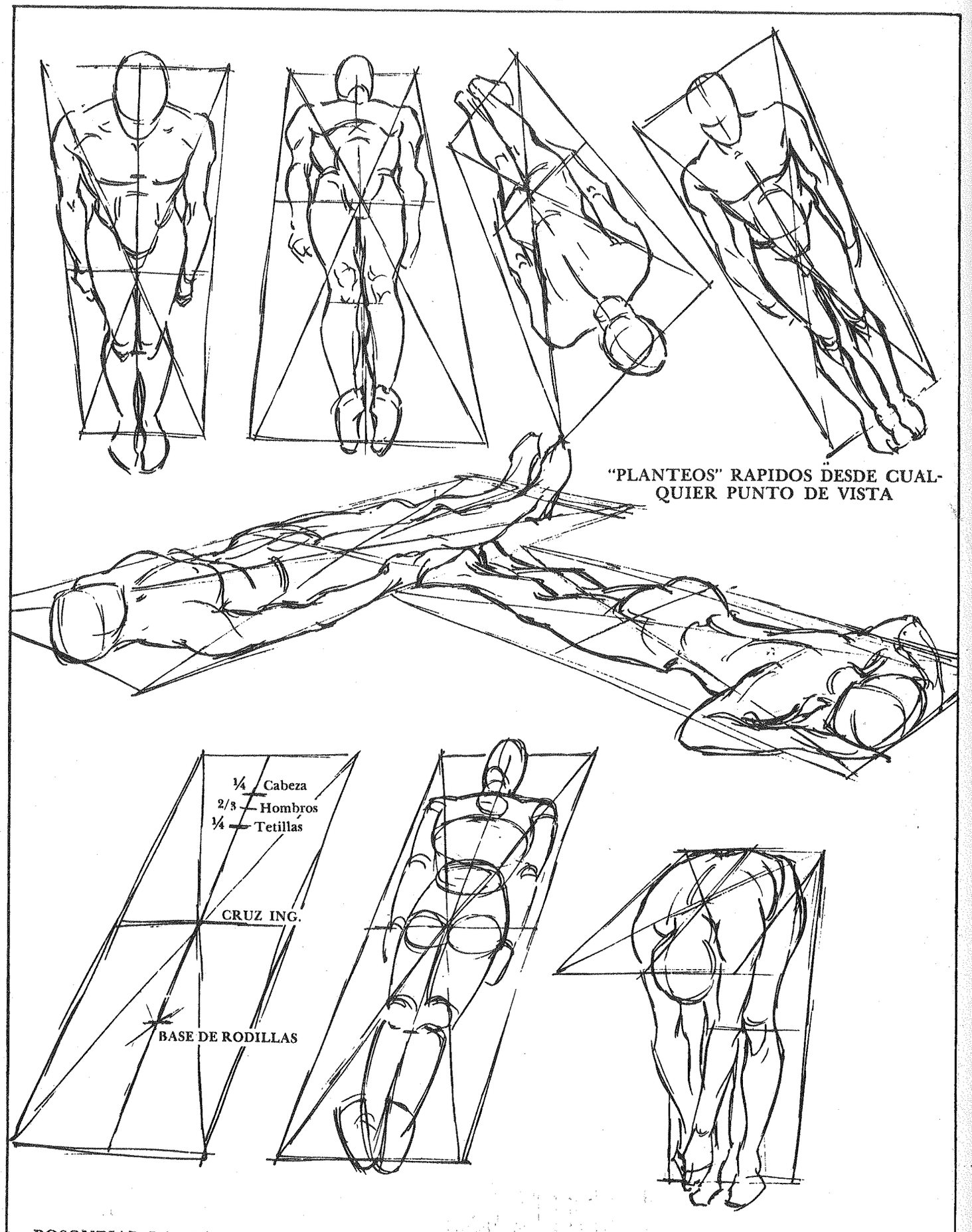
ARCOS DE MOVIMIENTO EN PERSPECTIVA



EMPLAZAMIENTO DEL MUÑECO EN CUALQUIER LUGAR O NIVEL

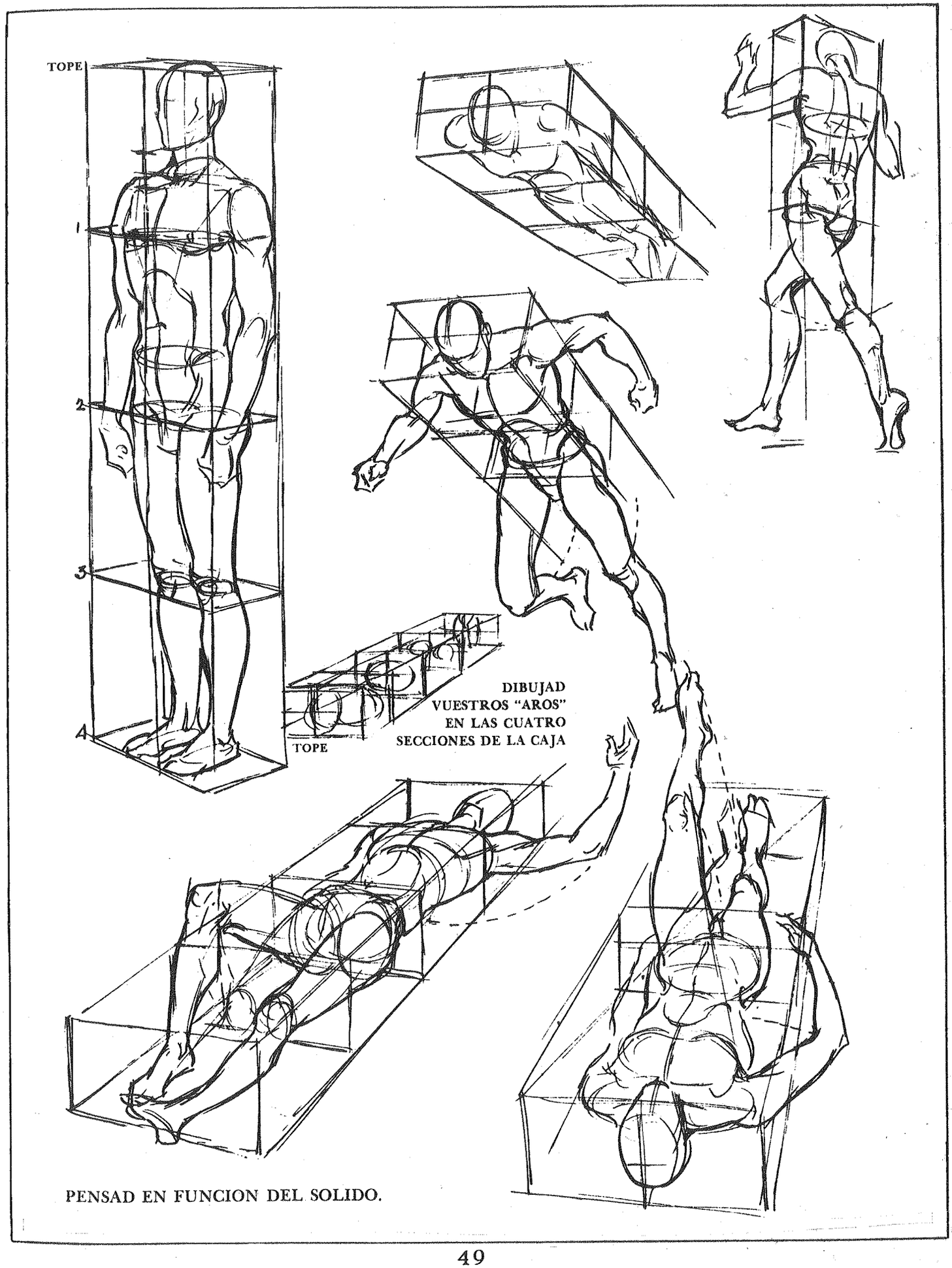


DIBUJO DEL MUÑECO DESDE CUALQUIER PUNTO DE VISTA



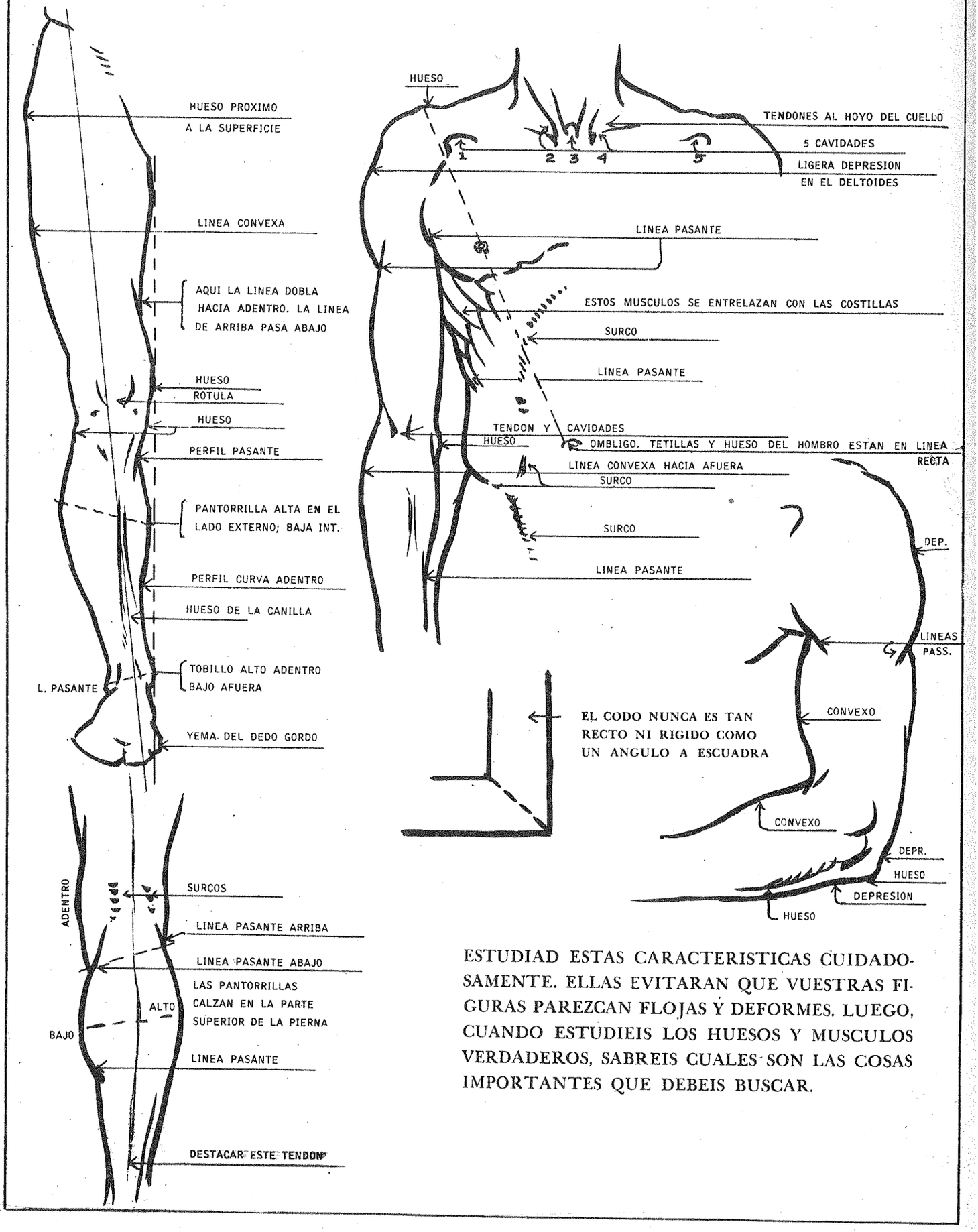
BOSQUEJAD LA "CAJA" EN PERSPECTIVA, DIVIDID POR DIAGONALES. CONSTRUID EL MANIQUI

COMBINANDO ARCOS DE MOVIMIENTO CON LA CAJA



PUNTOS BASICOS QUE DEBEREIS CONOCER

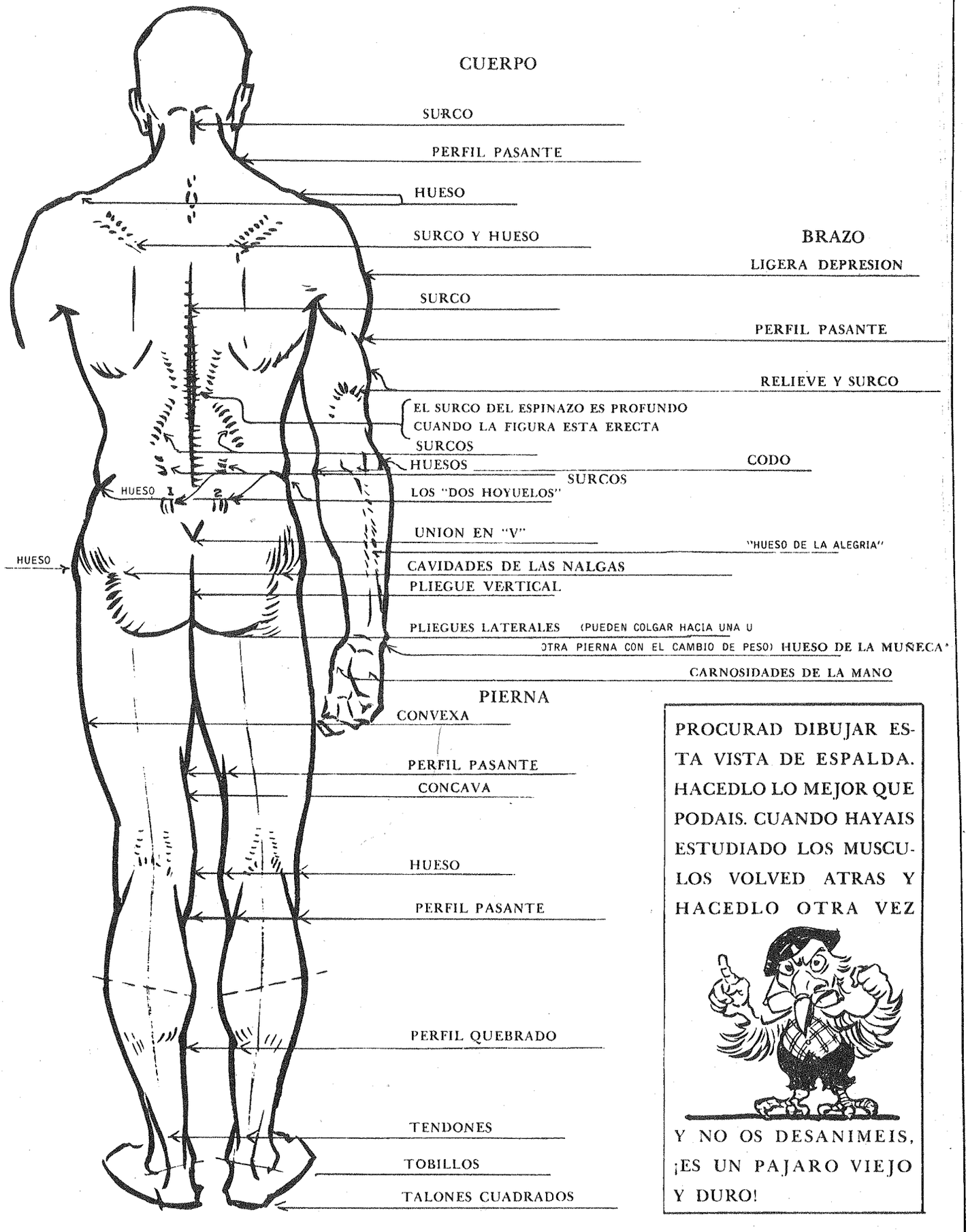
CARACTERISTICAS DE SUPERFICIE QUE DAN "PUNCH" AL DIBUJO DE FIGURA SIN MODELO



ESTUDIAD ESTAS CARACTERISTICAS CUIDADOSAMENTE. ELLAS EVITARAN QUE VUESTRAS FIGURAS PAREZCAN FLOJAS Y DEFORMES. LUEGO, CUANDO ESTUDIEIS LOS HUESOS Y MUSCULOS VERDADEROS, SABREIS CUALES SON LAS COSAS IMPORTANTES QUE DEBEIS BUSCAR.

PUNTOS BASICOS QUE DEBEREIS CONOCER

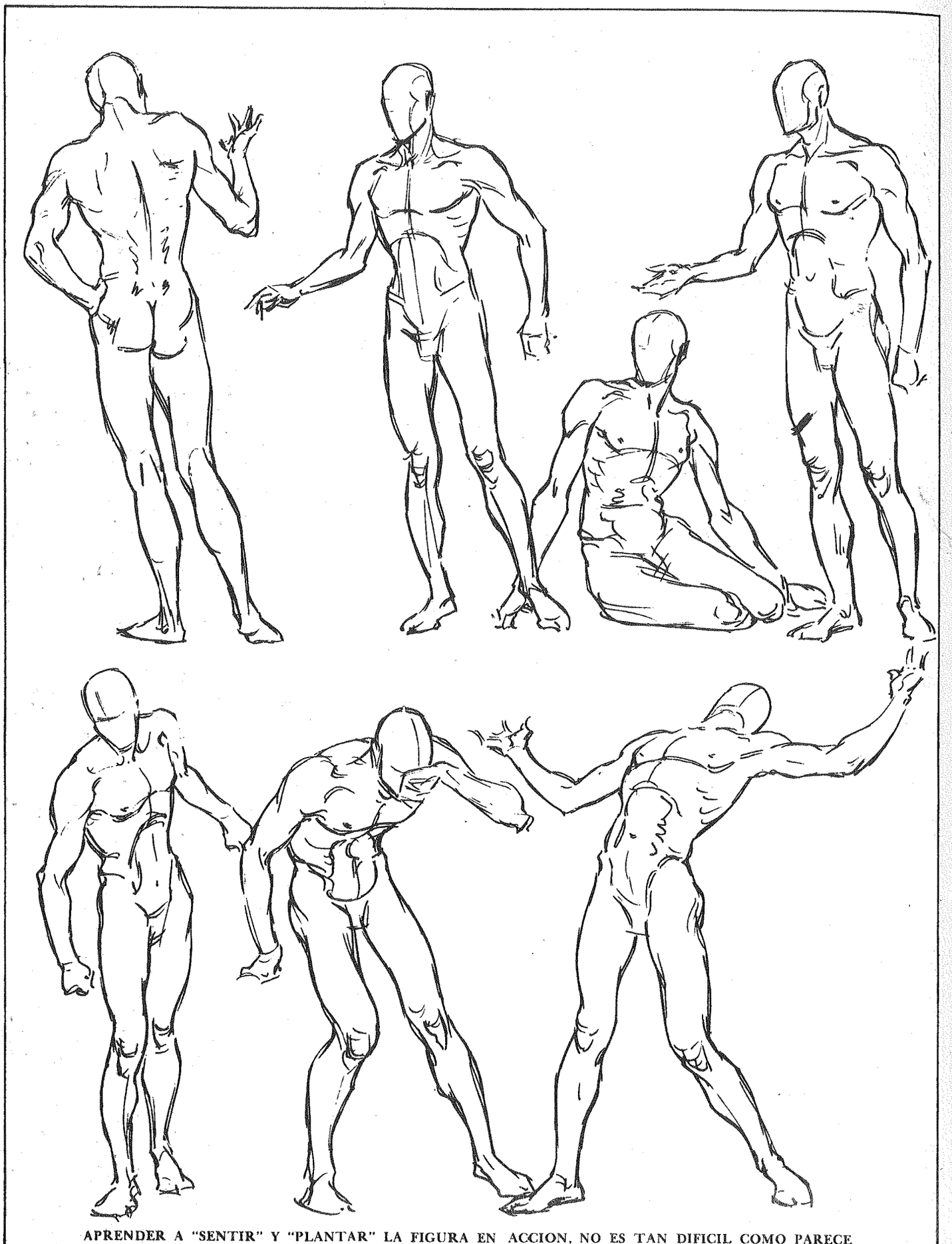
SUPERFICIES CARACTERISTICAS EN LA ESPALDA DE LA FIGURA MASCULINA. PARA RECORDAR



PROCURAD DIBUJAR ESTA VISTA DE ESPALDA. HACEDLO LO MEJOR QUE PODAIS. CUANDO HAYAIS ESTUDIADO LOS MUSCULOS VOLVED ATRAS Y HACEDLO OTRA VEZ

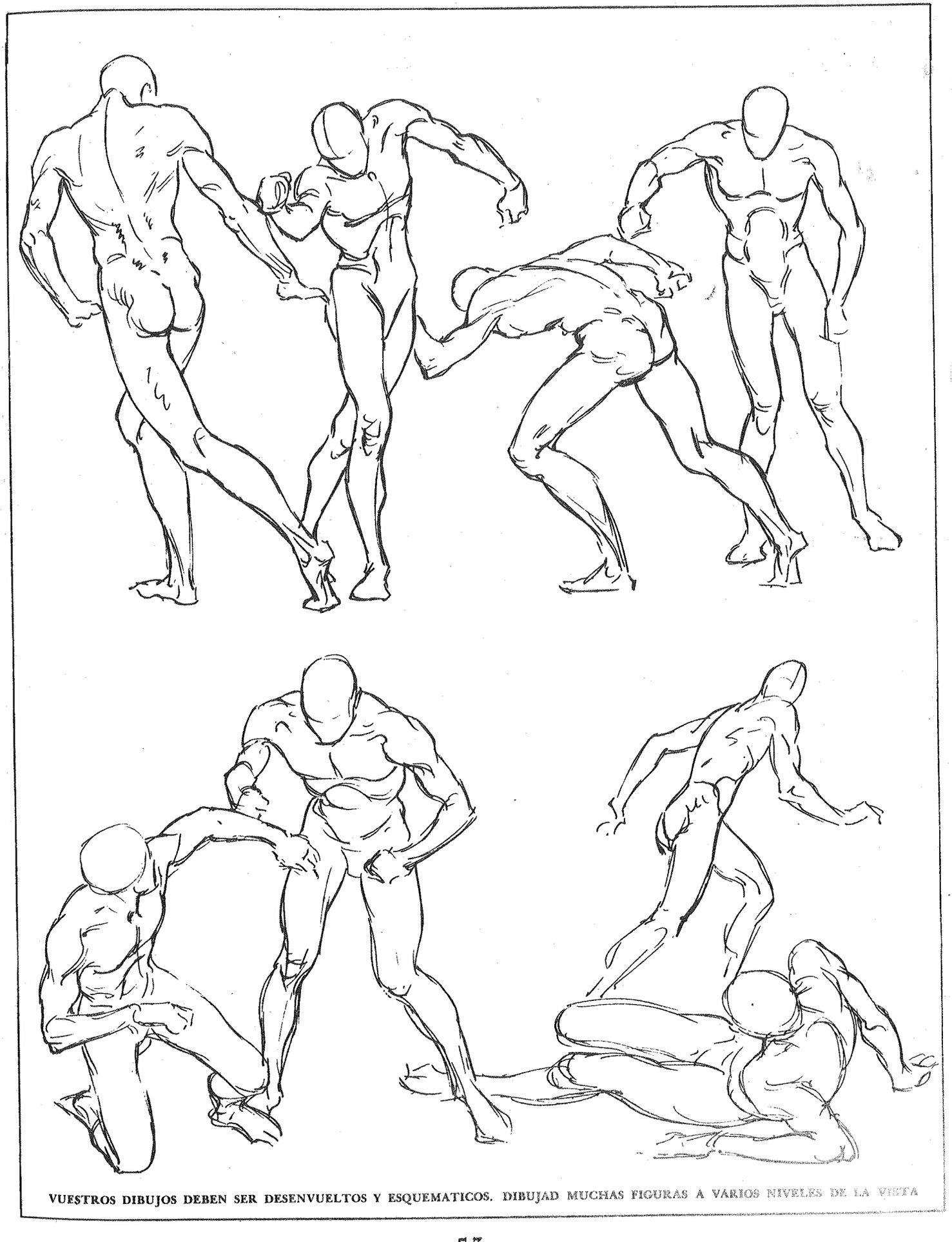
Y NO OS DESANIMEIS, ¡ES UN PAJARO VIEJO Y DURO!

BOSQUEJANDO IMAGINATIVAMENTE LA FIGURA EN ACCION



APRENDER A "SENTIR" Y "PLANTAR" LA FIGURA EN ACCION, NO ES TAN DIFICIL COMO PARECE

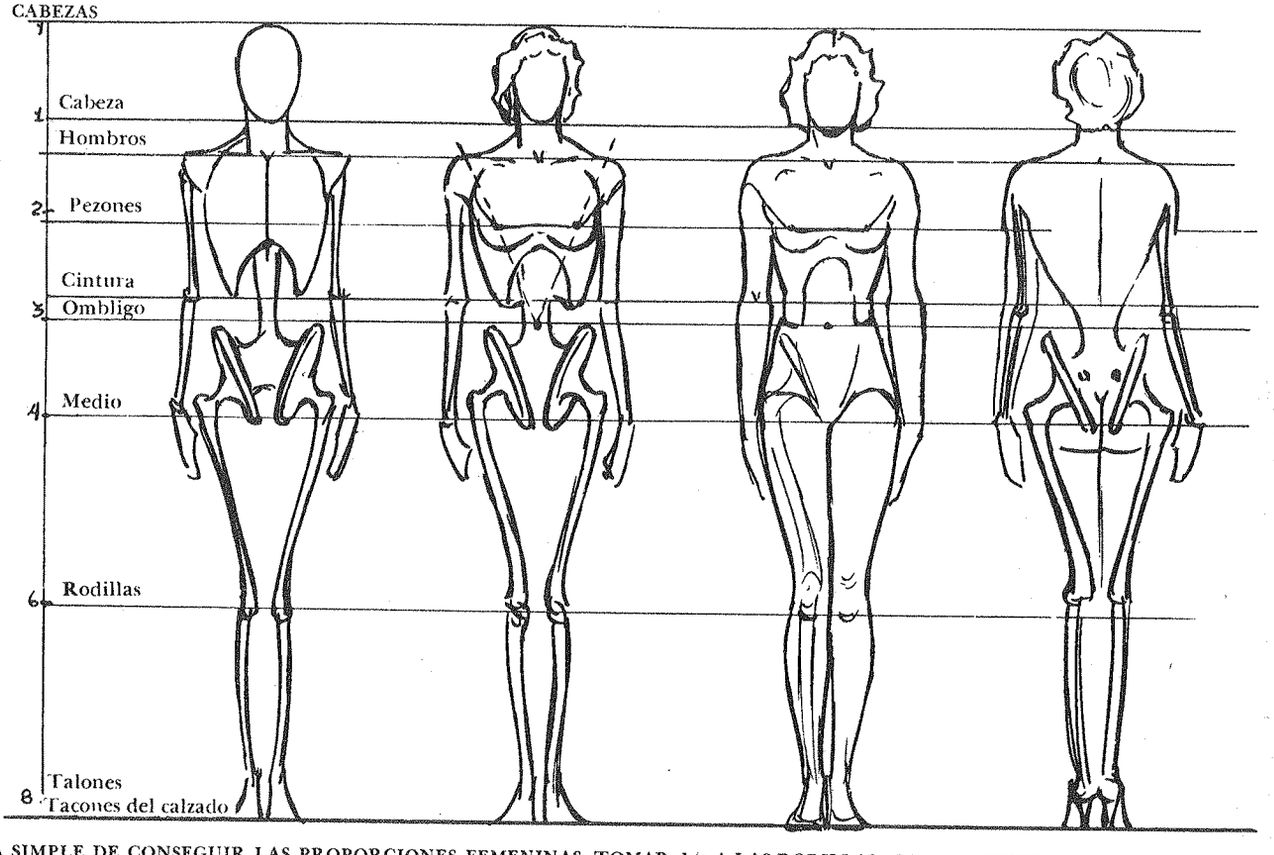
DIBUJAD ALGUNOS DE ESTOS, PERO DIBUJAD MUCHOS PROPIOS



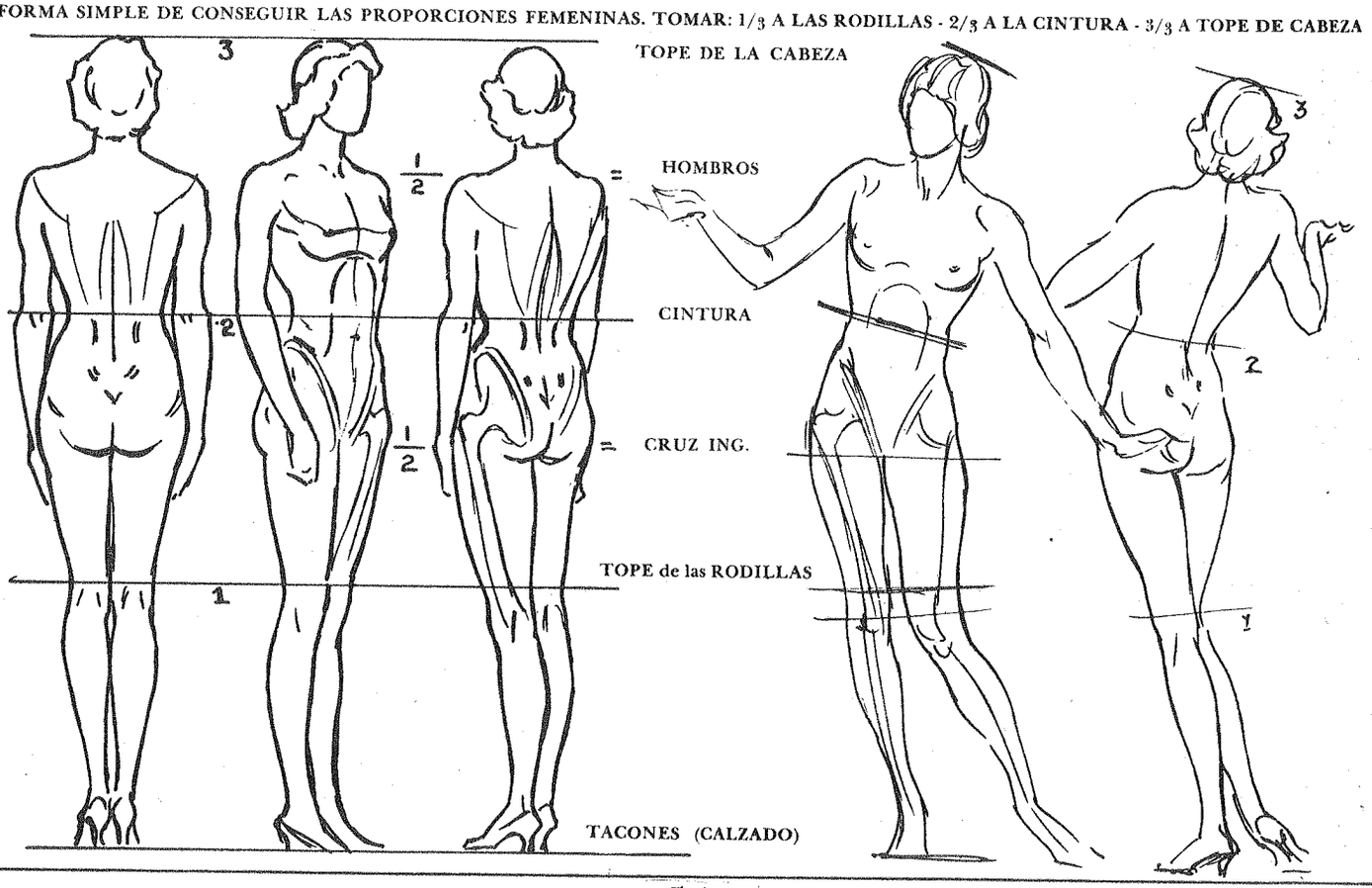
VUESTROS DIBUJOS DEBEN SER DESENVUELTOS Y ESQUEMATICOS. DIBUJAD MUCHAS FIGURAS A VARIOS NIVELES DE LA VISTA

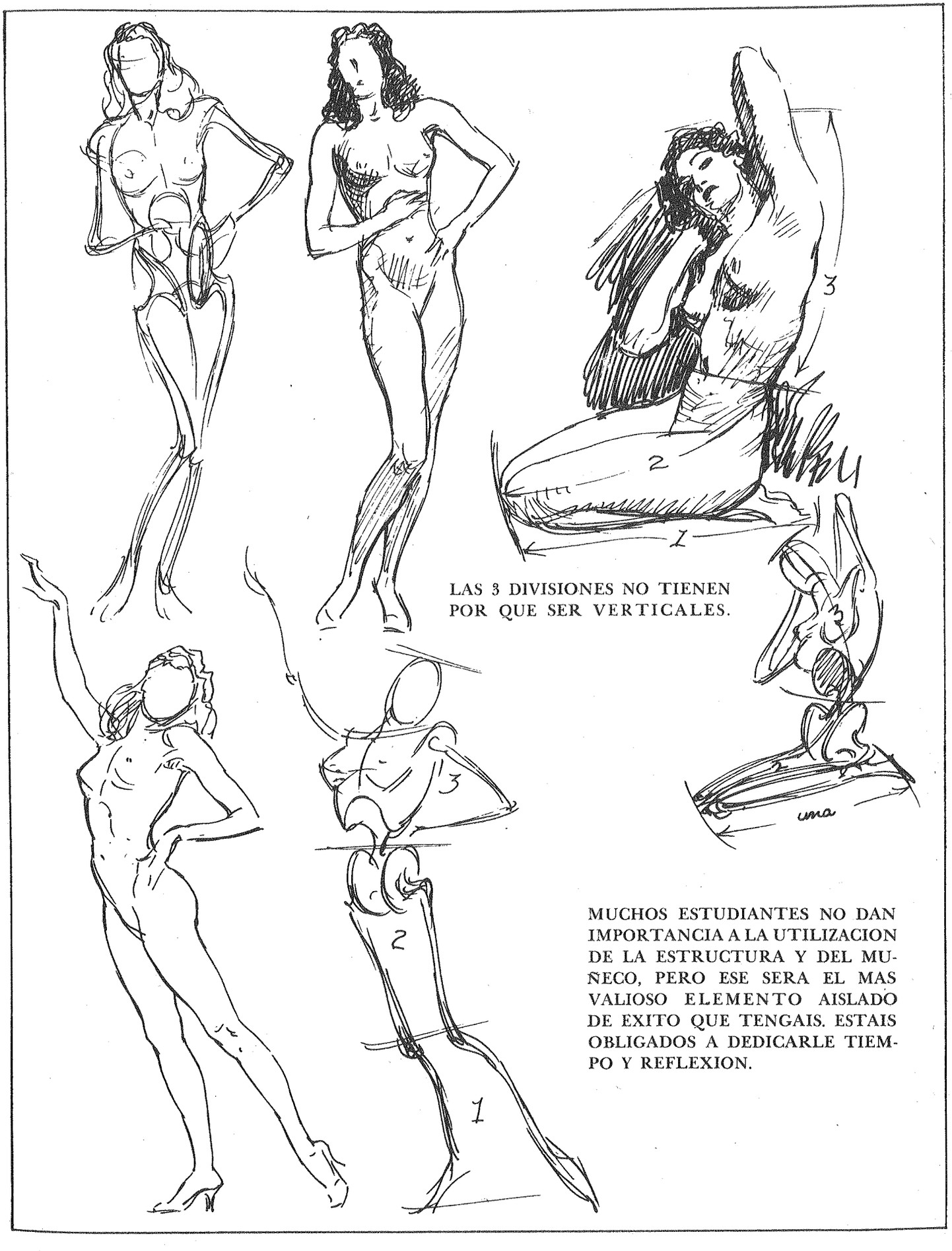
EL MUÑECO FEMENINO

LA PRINCIPAL DIFERENCIA ENTRE EL MANIQUI MASCULINO Y EL FEMENINO ESTA EN LA PELVIS (DISCOS). LOS HUESOS DE LA CADERA SOBREPASAN LA LINEA DEL OMBLIGO (EN EL VARON ESTA DE 5 A 8 CM. MAS ABAJO). LA CINTURA FEMENINA ESTA POR ENCIMA DEL OMBLIGO; EN EL VARON EN O POR DEBAJO. LA CAJA TORACICA FEMENINA ES MAS PEQUEÑA, LA PELVIS MAS ANCHA Y PROFUNDA, LOS HOMBROS CAIDOS. LA "CAPA" CAE ADELANTE INCLUYENDO A LOS SENOS

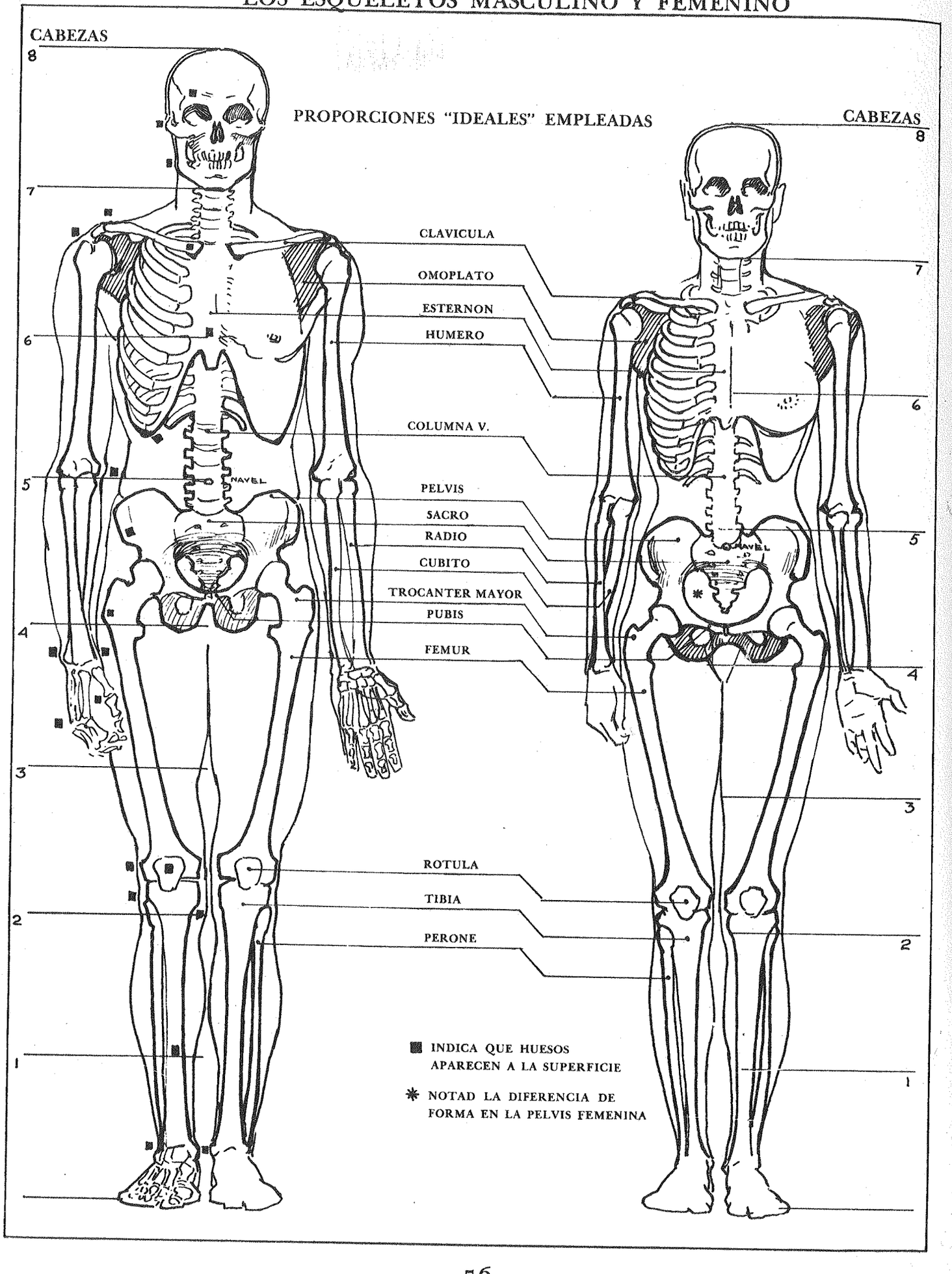


FORMA SIMPLE DE CONSEGUIR LAS PROPORCIONES FEMENINAS. TOMAR: 1/3 A LAS RODILLAS - 2/3 A LA CINTURA - 3/3 A TOPE DE CABEZA




3
2
1
LAS 3 DIVISIONES NO TIENEN POR QUE SER VERTICALES.
3
uma
3
2
1
MUCHOS ESTUDIANTES NO DAN IMPORTANCIA A LA UTILIZACION DE LA ESTRUCTURA Y DEL MUÑECO, PERO ESE SERA EL MAS VALIOSO ELEMENTO AISLADO DE EXITO QUE TENGAIS. ESTAIS OBLIGADOS A DEDICARLE TIEMPO Y REFLEXION.

LOS ESQUELETOS MASCULINO Y FEMENINO



II. HUESOS Y MUSCULOS

A medida que avancéis en el estudio de la anatomía, se os hará más interesante. Hecho de material blando y plegable, elástico pero fuerte, capaz de ilimitados movimientos e innumerables tareas, accionado por fuerza auto-generada y auto-reparándose o renovándose por un período de tiempo en el que las más fuertes piezas de acero se desgastarían, el cuerpo humano es realmente un milagro de ingeniería.

Observad en la página anterior los esqueletos masculino y femenino. He colocado las unidades de cabezas al costado para que podáis relacionar, en correcta proporción, los huesos a la figura.

El esqueleto, si bien fuerte, no es tan rígido como parece. Aunque el espinazo tiene una base rígida en la pelvis, posee gran flexibilidad; y las costillas, asimismo, aunque fijadas firmemente en el espinazo, son flexibles. Todos los huesos están unidos y sostenidos por cartílagos y músculos y las coyunturas accionan sobre sistemas de esfera y alvéolo con un "freno" para estabilidad. Toda la estructura se desploma con la pérdida del conocimiento.

Las tensiones que soportan los músculos pueden ser transferidas a la estructura ósea. El peso de una gran carga es soportado en gran parte por los huesos, dejando a los músculos libres para impeler las piernas. Los huesos, además, constituyen una protección para órganos y partes delicadas. El cráneo protege los ojos, el cerebro y las delicadas partes internas del cuello. Las costillas y la pelvis protegen el corazón, pulmones y otros órganos. Donde la protección es más necesaria los huesos están cerca de la superficie.

Es muy importante, para el artista, saber que ningún hueso es completamente derecho. Un brazo o una pierna dibujados con un hueso completamente derecho aparecerán rígidos y tiesos. Las curvaturas en los huesos tienen mucho que hacer con el ritmo y la acción de una figura. Ayudan a darle aspecto de vida.

Las principales diferencias entre el esqueleto masculino y el femenino son: la pelvis, proporcionalmente más grande en el femenino, y el tórax, o caja de costillas, proporcionalmente mayor en el masculino. Estas diferencias explican la mayor anchura de los hombros y más estrechas caderas del varón; la cintura más estrecha, nalgas más bajas y mayor ancho de caderas de la mujer. También son causa de que los brazos femeninos sobresalgan un poco al costado al balancearlos, y de que el fémur, o hueso del muslo, quede un poco más oblicuo. El cabello y los senos, naturalmente, distinguen la figura femenina, pero ellos son simplemente sus más evidentes características. La mujer es diferente de pies a cabeza. La mandíbula es menos desarrollada. El cuello más delgado. Las manos más chicas y mucho más delicadas. Los músculos de los brazos más chicos y de mucho menor relieve. La línea de la cintura más alta. El gran trocánter del fémur sobresale más; las nalgas son gruesas, redondeadas y bajas. Los muslos lisos y anchos. La pantorrilla mucho menos desarrollada. Las muñecas y tobillos más chicos. Los pies más pequeños y arqueados. Los músculos en general menos prominentes, más aplanados, menos los de los muslos y nalgas, que son proporcionalmente mayores y más fuertes en la mujer. Esta mayor solidez, como asimismo el mayor desarrollo de la pelvis, están destinados a soportar el peso de la criatura en gestación. Concentraos en estas diferencias fundamentales hasta poder tipificar una figura inequívocamente masculina o femenina a voluntad.

Observad los cuadrados negros sobre el esqueleto masculino. Estas son prominencias óseas: los huesos están tan próximos a la superficie que afectan el contorno. Cuando el cuerpo engorda, estos puntos se tornan hoyuelos o depresiones de la superficie. En figuras flacas o ancianas, estos huesos sobresalen.

No por trabajar del natural o con fotografías puede omitirse el conocimiento de la anatomía y de la proporción. Deberéis distinguir qué son las jorobas y abolladuras y por qué están allí. De otro modo vuestro dibujo tendrá la apariencia de goma inflada o de un maniquí de cera para una tienda. El trabajo final, para cualquier encargo de importancia, debe ser dibujado de modelo vivo o con buenas copias, puesto que

competirá con el trabajo de quienes utilizan modelos y buenas copias. Muchos artistas utilizan como ayuda una cámara fotográfica. Pero eso sólo no basta. Los rasgos copiados de una fotografía tienen una apariencia regordeta y dilatada a causa del exagerado escorzamiento producido por los lentes. Las extremidades aparecen cortas y gruesas. Las manos y los pies, demasiado grandes. Si no corregís estas distorsiones, vuestro dibujo tendrá aspecto fotográfico.

Conviene mencionar algunos de los requisitos para que el dibujo de figura tenga aceptación. La figura femenina "elegante" tiene algunos contornos hombrunos. Los hombros se trazan un poco más anchos que lo normal, con poca inclinación; las caderas, un poco estrechadas. Los muslos y las piernas se hacen más largos y esbeltos, con pantorrillas ahusadas. Cuando las piernas están juntas, se tocan en los muslos, rodillas y tobillos. Las rodillas son pequeñas. La pierna se alarga desde la rodilla hacia abajo y tiene tobillos pequeños. Es sencillamente perder el tiempo mostrar a un director artístico una figura de apariencia cabezona, estrecha de hombros, corta de brazos o de piernas, ancha de caderas, cortona, ancha, regordeta o gordinflona. Pero una figura huesuda y exageradamente alta puede agradar a un editor de figurines.

La delgadez, en el dibujo de figura, ha llegado a convertirse casi en un culto. Lo que los artistas de la Edad Media consideraban atracción voluptuosa sería simple gordura hoy día. Nada impedirá tan prontamente una venta como la gordura o acortamiento (es un hecho curioso que las personas bajas tienen tendencia a dibujar figuras cortas). Un hombre con esposa baja, tenderá a dibujar mujeres bajas. Si mis figuras os parecen absurdamente altas recordad que os estoy dando el concepto de lo que ha sido aceptado como modelo típico. Ellas no parecerán demasiado altas a los compradores de arte. En realidad, algunas de ellas son todavía cortas.

La esencia del éxito del dibujo de figura masculina está en que la figura debe mantenerse masculina, abundante de huesos y músculos. La cara enjuta, las mejillas ligeramente hundidas, las cejas bastante tupidas (nunca en una línea delgada), la boca amplia, el mentón prominente y bien definido. La figura será ancha de hombros y por lo menos de seis pies (1,83 metros) de alto (ocho o más cabezas). Desgraciadamente, no es fácil encontrar modelos masculinos con cara enjuta y fuerte musculatura. Personas así se ocupan por lo general de trabajos más duros.

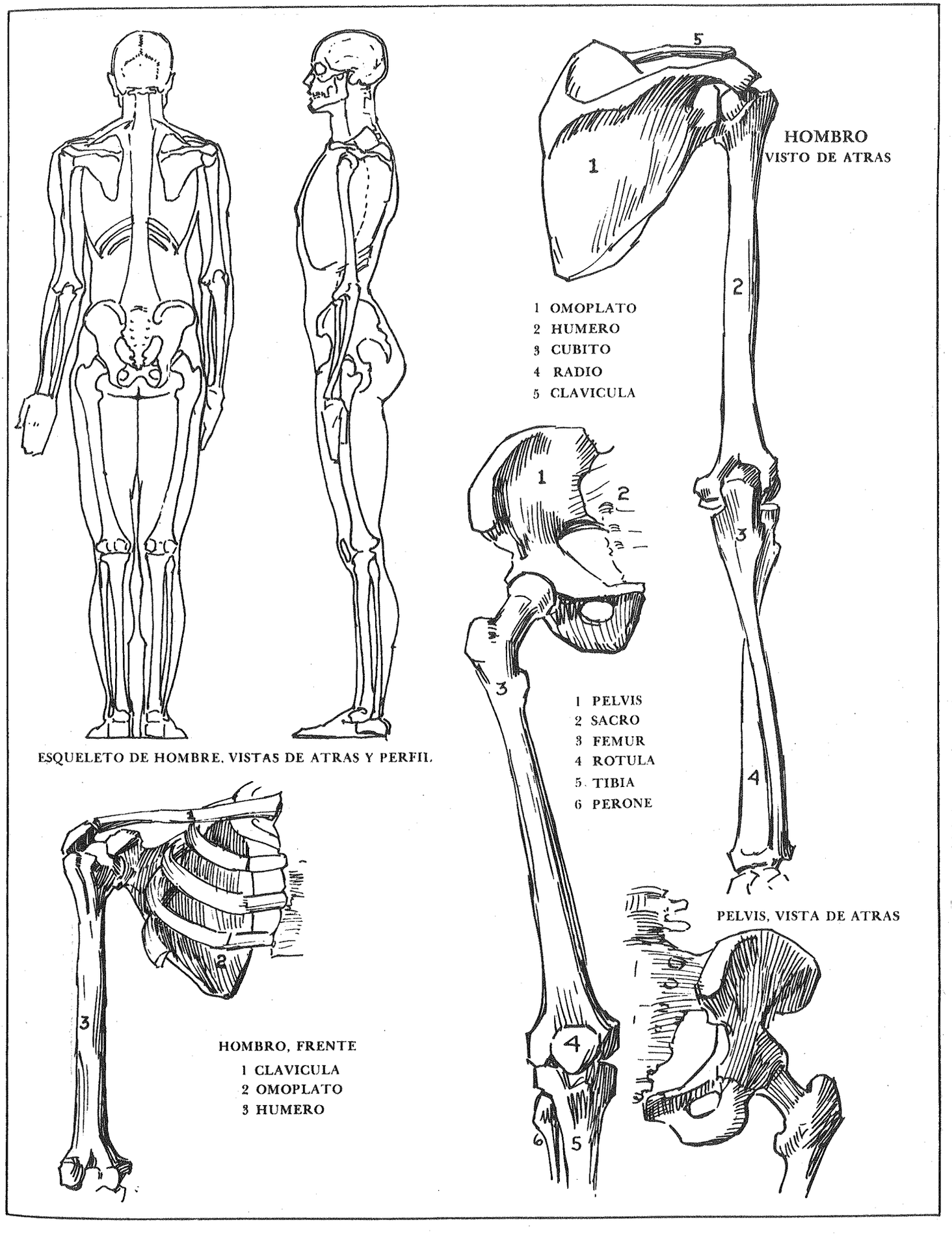
Los niños deben dibujarse exactamente ajustados a la escala de proporciones dada en este libro. Los bebés, evidentemente, deben ser regordetes, con hoyuelos y robustos. Es preciso estudiar especialmente los repliegues y dobleces del cuello, muñecas y tobillos. Las mejillas son llenas y redondas, la barbilla escasa. El labio superior sobresale algo. La nariz es redonda, pequeña y cóncava en su puente. Las orejas, pequeñas, gruesas y redondas. Los ojos, prácticamente llenan las aberturas. Las manos son gordas y con hoyuelos y los cortos dedos son ahusados. Hasta que la estructura de los bebés no haya sido comprendida es fatal tratar de dibujar sin buen material de trabajo.

Los niños, hasta los seis u ocho años, son más bien regordetes. Desde los ocho a los doce pueden dibujarse tal cual parecen, aunque el tamaño relativo de la cabeza debe ser un poco más grande que lo normal.

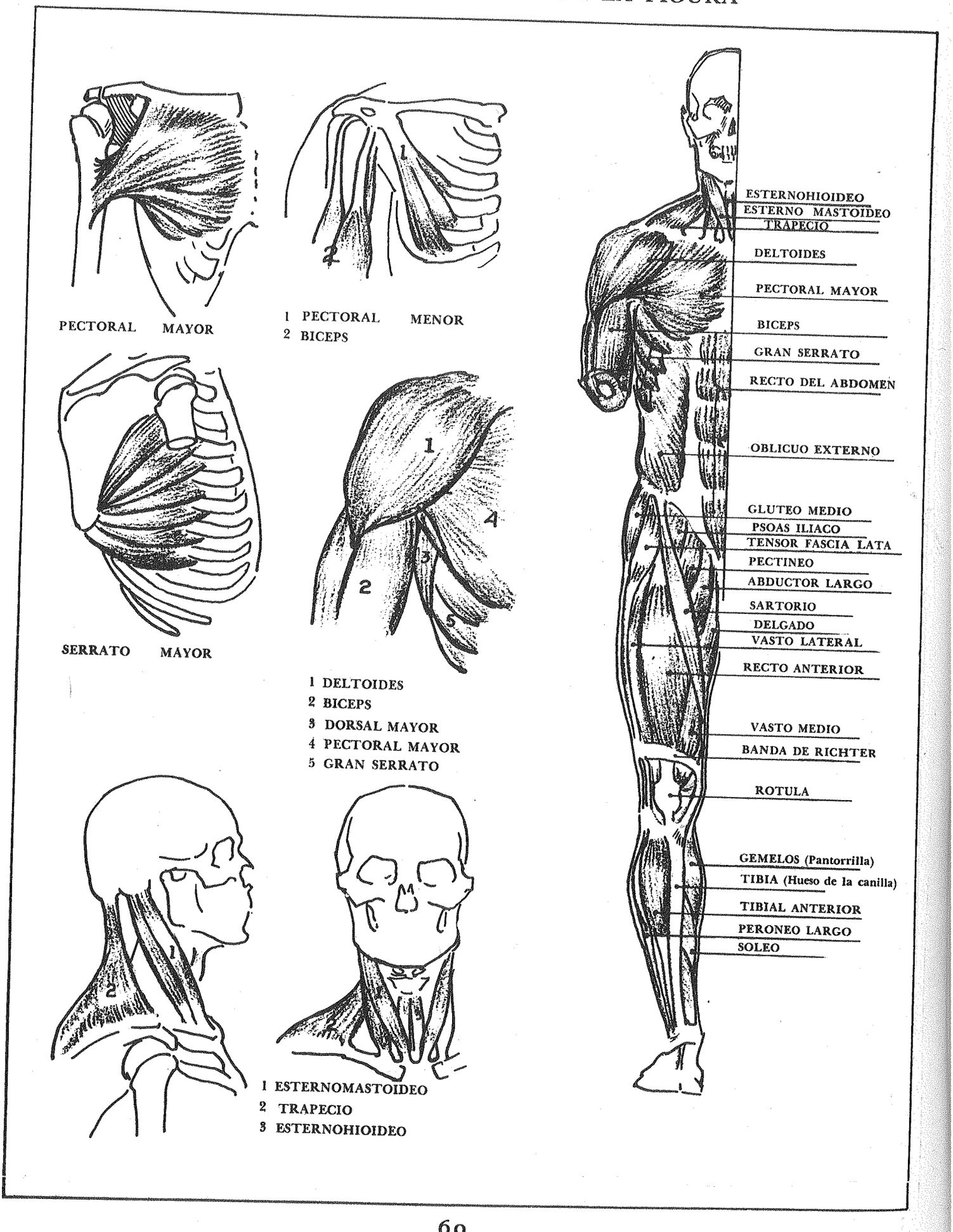
Si os dedicáis al dibujo de carácter, podéis dibujar una figura regordeta; pero no la hagáis demasiado joven. No dibujéis las orejas demasiado grandes o prominentes en ningún dibujo masculino. Debe exagerarse un poco el tamaño de las manos varoniles y en el tipo ideal deben parecer huesudas y musculosas. Las manos blandas y redondas sencillamente "no van" en un hombre.

El director artístico rara vez puntualiza vuestros defectos. Él simplemente dice que no le gusta vuestro dibujo. Cualquiera de los errores referidos puede promover su desagrado. La ignorancia de lo que se quiere de vosotros es una desventaja tan grande como la ignorancia de la anatomía.

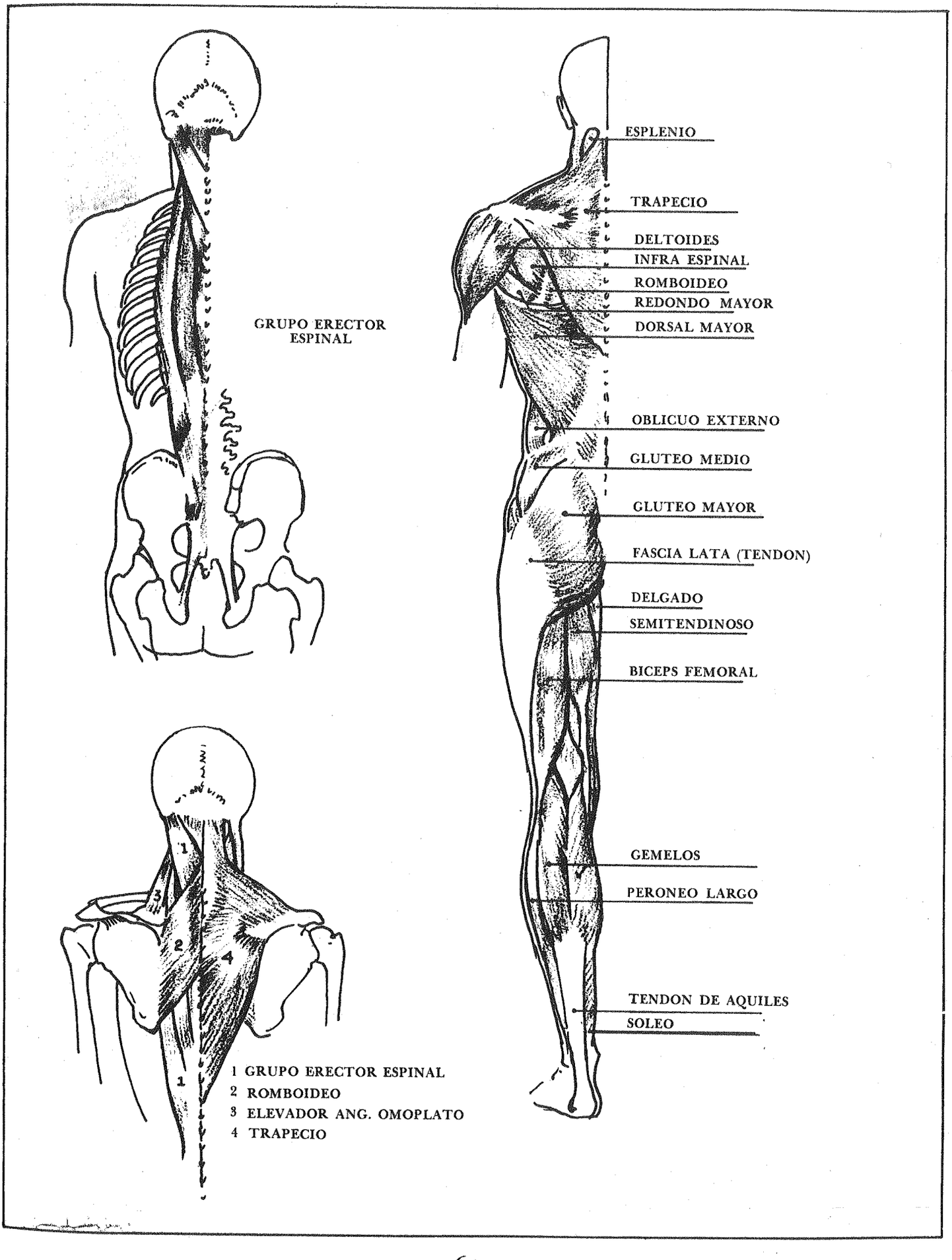
HUESOS IMPORTANTES



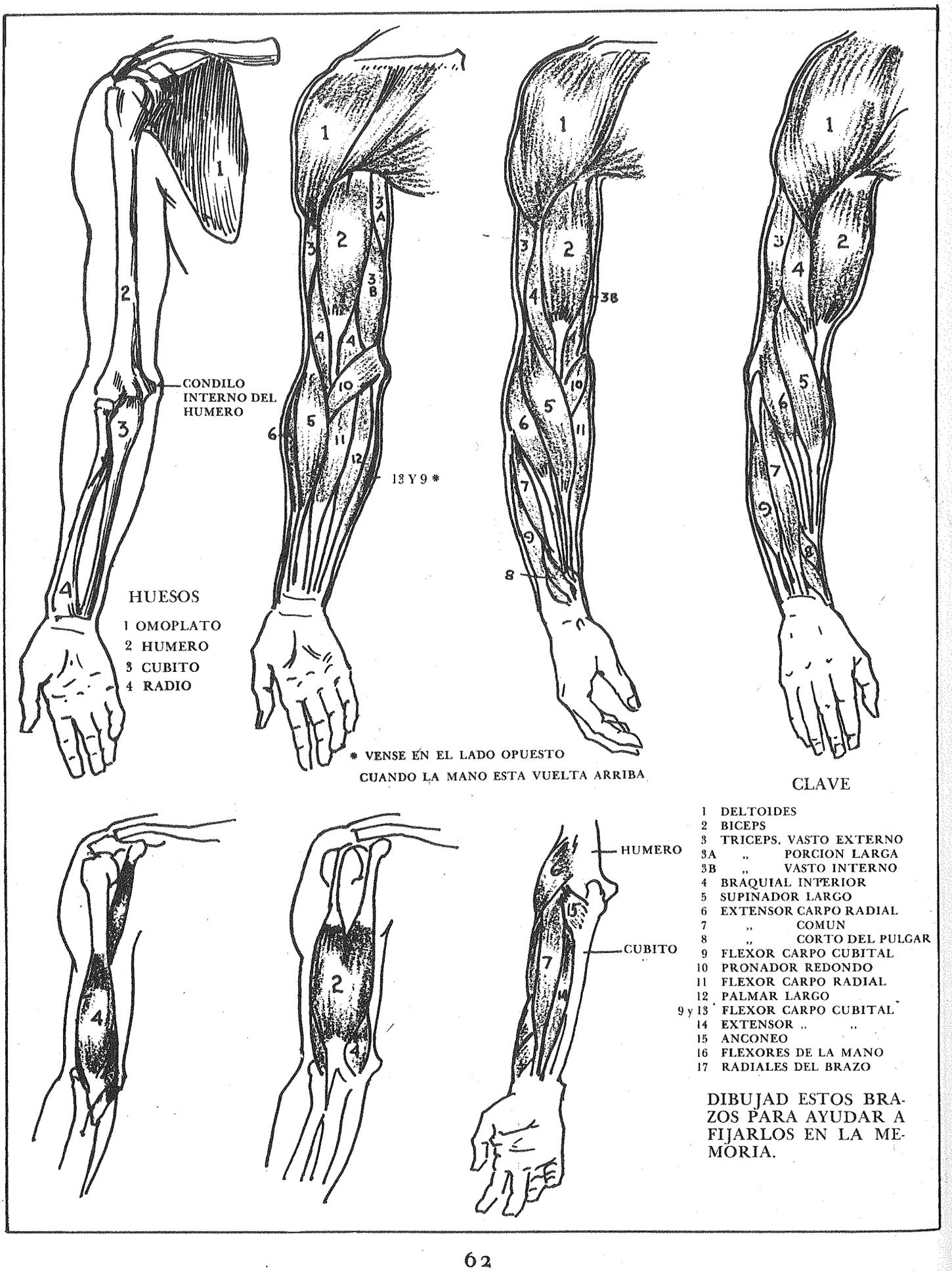
MUSCULOS DEL FRENTE DE LA FIGURA



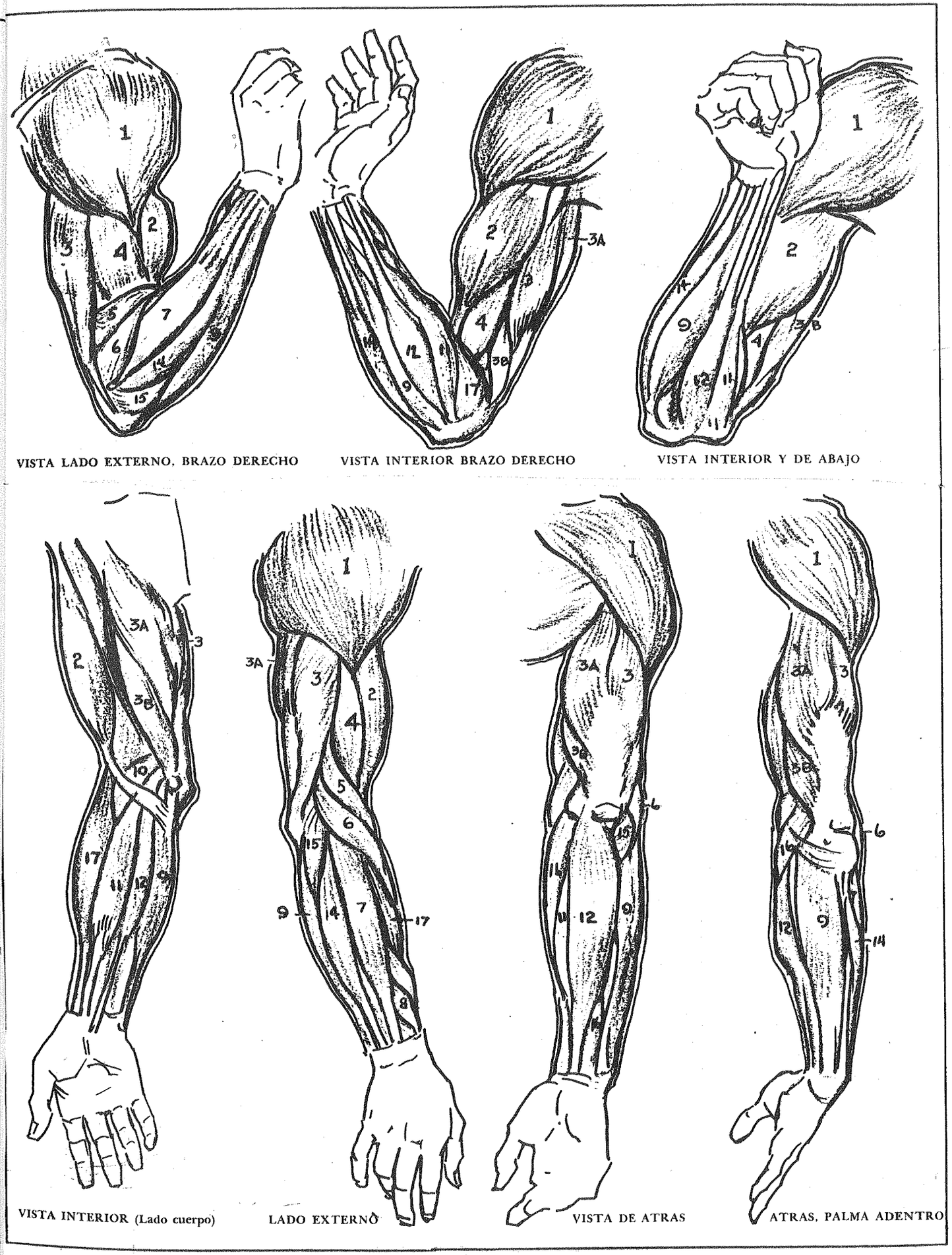
MUSCULOS DE LA ESPALDA DE LA FIGURA



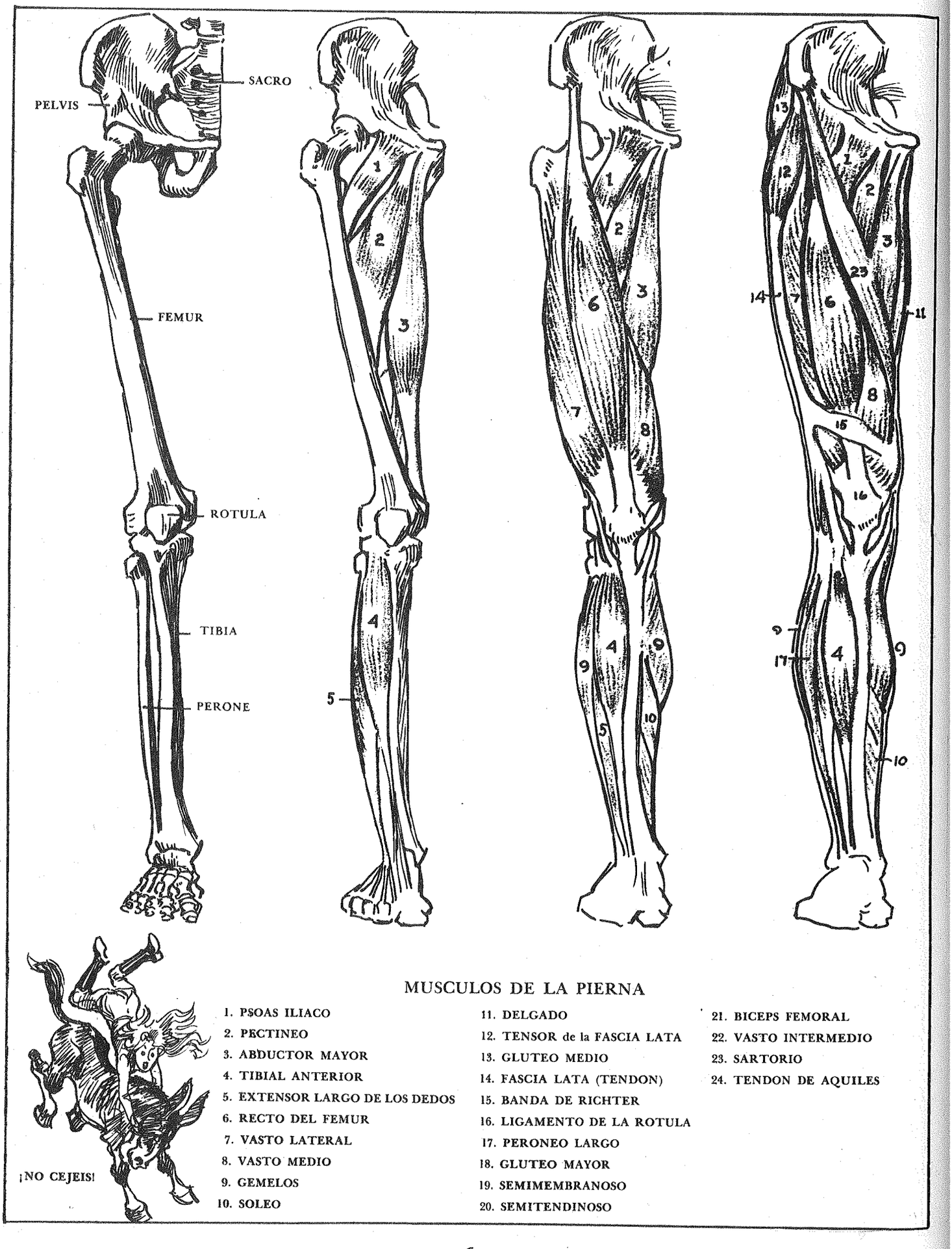
MUSCULOS DEL BRAZO, VISTOS DE FRENTE



MUSCULOS DEL BRAZO. VISTAS VARIADAS



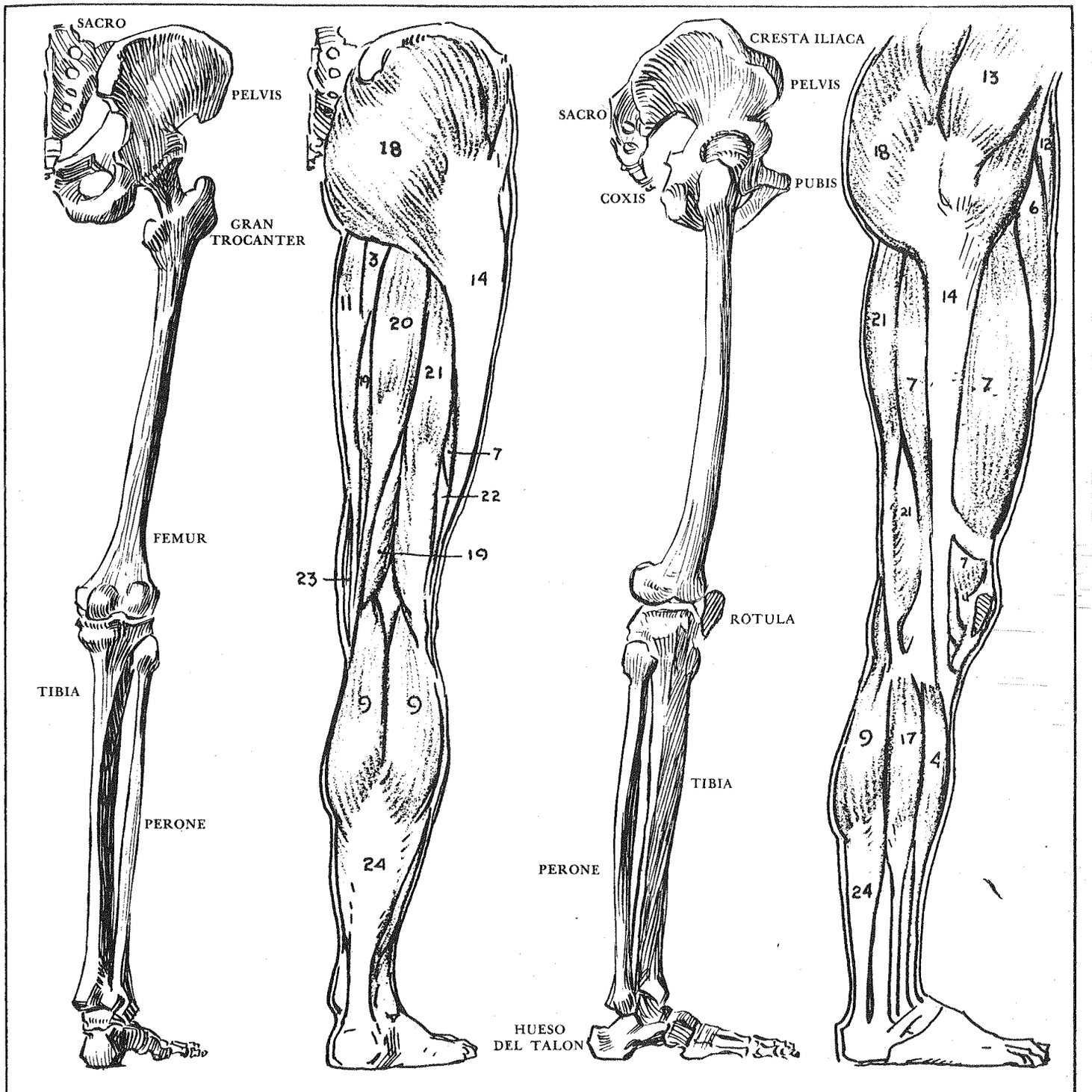
MUSCULOS DE LA PIERNA, VISTOS DE FRENTE



MUSCULOS DE LA PIERNA

1. PSOAS ILIACO
2. PECTINEO
3. ABDUCTOR MAYOR
4. TIBIAL ANTERIOR
5. EXTENSOR LARGO DE LOS DEDOS
6. RECTO DEL FEMUR
7. VASTO LATERAL
8. VASTO MEDIO
9. GEMELOS
10. SOLEO
11. DELGADO
12. TENSOR de la FASCIA LATA
13. GLUTEO MEDIO
14. FASCIA LATA (TENDON)
15. BANDA DE RICHTER
16. LIGAMENTO DE LA ROTULA
17. PERONEO LARGO
18. GLUTEO MAYOR
19. SEMIMEMBRANOSO
20. SEMITENDINOSO
21. BICEPS FEMORAL
22. VASTO INTERMEDIO
23. SARTORIO
24. TENDON DE AQUILES

MUSCULOS DE LA PIERNA. VISTOS DE ATRAS Y DEL COSTADO

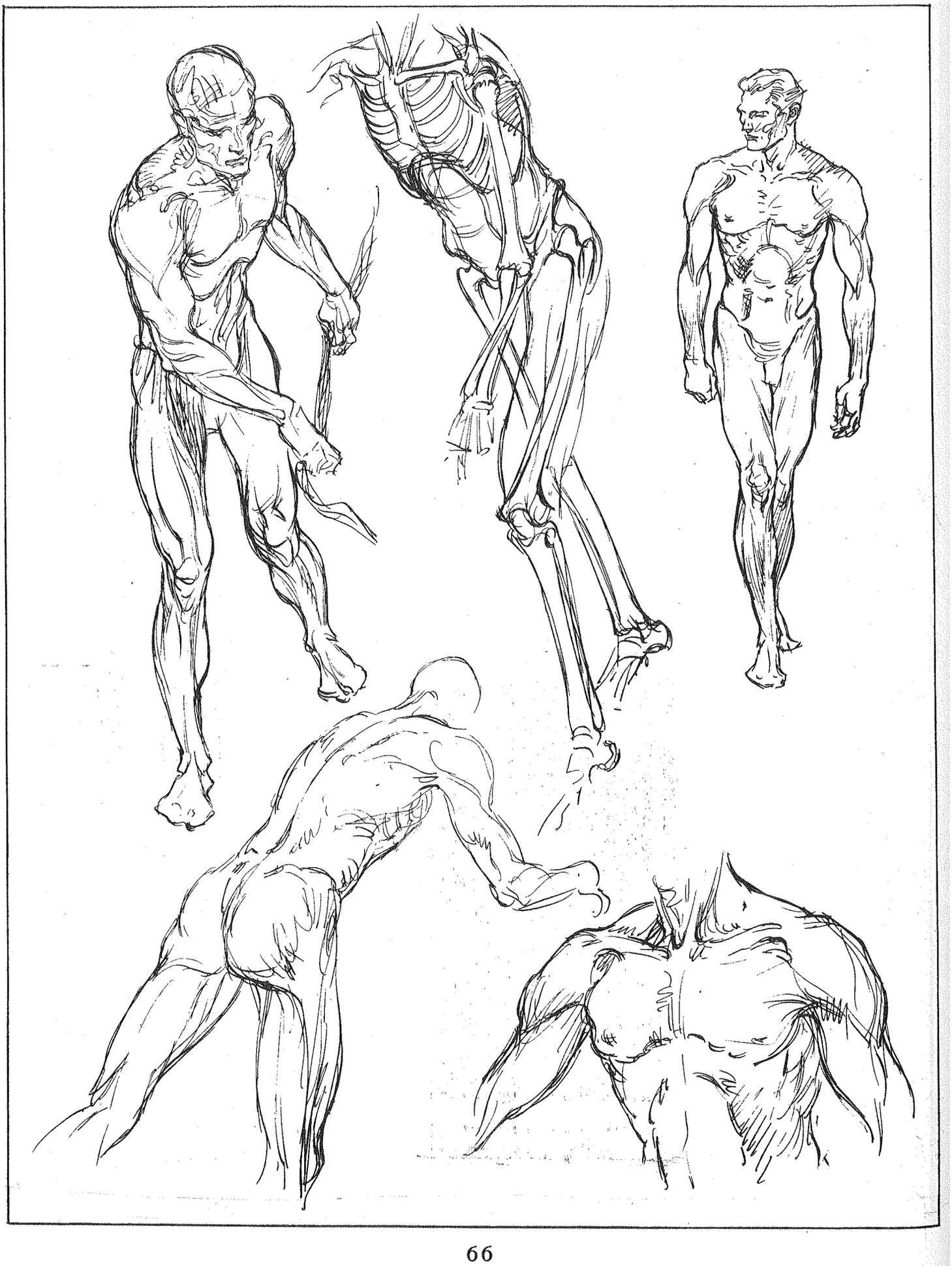


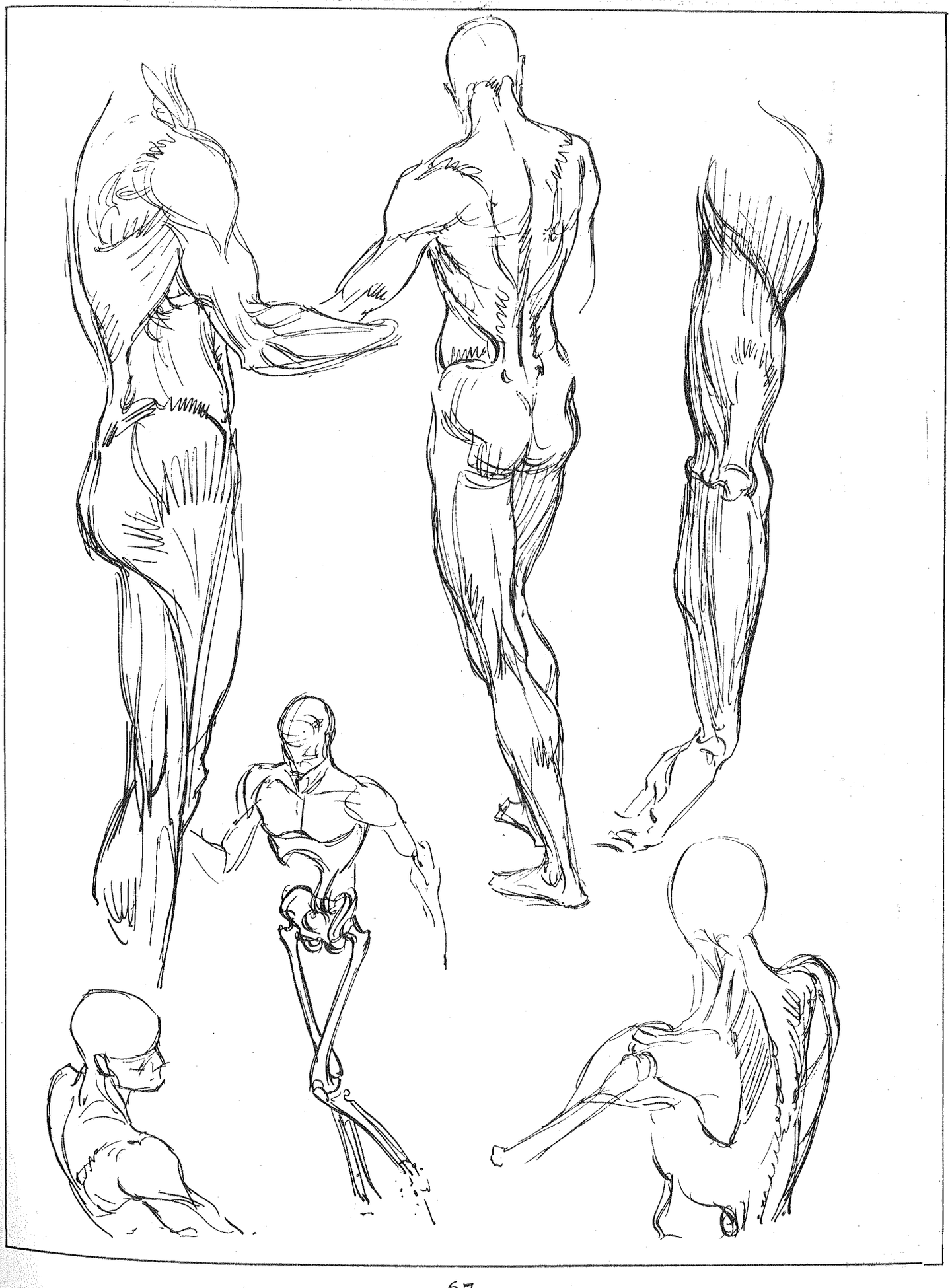
VISTA DE ATRAS

VISTA DEL LADO EXTERNO

NO HAY OTRO MODO DE ADQUIRIR UN CONOCIMIENTO DE LA ANATOMIA QUE PROFUNDIZARLA. NO CEJEIS HASTA QUE PODAIS DIBUJAR LOS MUSCULOS DE MEMORIA. OBTENED LIBROS COMPLEMENTARIOS SOBRE EL ASUNTO. EL AUTOR RECOMIENDA LOS LIBROS DE GEORGE BRIDGMAN COMO EXCELENTES. TAMBIEN HAY OTRO LIBRO MUY BUENO DE DIAGRAMAS, "ARTISTIC ANATOMY", POR WALTER F. MOSES. EN ESTOS LIBROS, EL ASUNTO ES TRATADO CON GRAN PERICIA Y A FONDO. VALE LA PENA SABER, DE MODO QUE ¡NO CEJEIS!

VALEOS AHORA MISMO DE LO QUE HABEIS APRENDIDO





III. EMBLOCAMIENTO DE FORMAS, PLANOS, ESCORZAMIENTO E ILUMINACION

La transición del perfilado y de la construcción específica a la figura interpretada con luz y sombras es como trasponer una valla. Frecuentemente el estudiante es incapaz de dar este salto. La dificultad surge de una falta de concepción del sólido. Pero hay etapas intermedias que harán totalmente simple la interpretación de la tercera dimensión (espesor).

¿Cómo puede plantarse una forma sólida en el espacio? ¿Cómo sabemos que tiene volumen y peso, que podemos asirla o chocar con ella? La respuesta es que nuestra vista reconoce instintivamente lo sólido por el modo en que la luz cae sobre ello. En lo que concierne al artista, cuando no hay luz no hay forma. La única razón por la cual un dibujo perfilado puede sugerir lo sólido es que, teóricamente, ese dibujo representa la forma bañada por una luz que viene directamente de atrás del artista; por esto, la forma no produce sombras visibles para nosotros. Al alejarse de nosotros y de la luz, los contornos y bordes comienzan a obscurecerse, hasta aparecer como líneas, afiladas en los bordes y suavizándose cuando se aproximan al medio, o parte central de la forma; llamamos a ésta "iluminación chata". Es la única manera de representar la forma sin sombras, pero incluirá "medios tonos" que son el paso inmediato entre la plena luz y la sombra. La sombra está allí también, en realidad, pero no podemos verla desde nuestro punto de vista.

Cuando se usa papel blanco para el dibujo, aquél representa teóricamente la luz más fuerte, o sea, *el plano que está en ángulo recto con la fuente de luz.* En cualquier otro caso que no sea el de la iluminación frontal, la forma se reproduce por la correcta interpretación de las direcciones de los planos que se apartan de los planos en ángulo recto, o por el alejamiento de la forma de la fuente de luz.

A los primeros y más brillantes planos se les llama "planos de luz". Los planos contiguos son los "planos de medio tono" y los terceros planos, que no reciben luz directa a causa de su ángulo, son los "planos de sombra". Dentro de los planos de sombra están aquellos que reciben una luz amortiguada, reflejada; se les llama "planos de reflejo". La forma no puede ser reproducida sin una clara comprensión de este principio. Los planos se resuelven en este orden simple: (1) luz, (2) medio tono, (3) sombra —el más obscuro y paralelo a la dirección de la luz— y (4) luz reflejada. A ésta se la llama "iluminación simple". Es incuestionablemente la mejor para nuestros propósitos. Cuando hay varias fuentes de luz, toda la composición se convierte en un batiburrillo, incompatible con la luz natural, y altamente desconcertante para el estudiante. La luz solar nos da, naturalmente, la más perfecta sensación de la forma. La luz diurna es suavizante y más difusa, pero el principio es válido. La luz artificial, a menos que se controle y se base sobre el principio de la luz solar, resultará más perjudicial que beneficiosa. La cámara fotográfica podrá operar con cuatro o cinco fuentes de luz; pero el artista, no.

Antes de que os sumerjáis en las complicaciones de la luz y la sombra, sería bueno que conocieseis lo que va a ocurrirle a la forma cuando la luz choque con ella. Puesto que la luz puede venir de cualquier dirección, el escalonamiento de luz a sombra puede partir desde cualquier plano elegido como plano de luz. En otras palabras, en una iluminación por encima, ligeramente desde el frente, el plano a través del pecho será el plano de luz. Moved la luz hacia el costado y aquel plano se convertirá en plano de medio tono. Colóquese la luz abajo y el mismo plano estará en sombra. En consecuencia, *todos los planos están en relación con la fuente de luz.*

Comencemos pues con la forma en sus términos más simples posible. Dibujando en forma de bloques suprimimos la extremada sutileza de los medios tonos. Continuar un plano como un solo tono sobre una superficie tan grande como podamos antes de doblarlo hacia alguna otra dirección, es simplificar o agrupar en masas. En realidad, la figura es muy redondeada. Pero las superficies curvadas presentan tan delicada gra-

dación de luz y sombra que es difícil captarla sin una simplificación y "masificación" de esos tonos. Lo curioso es que la simplificación es a la larga mucho mejor que la exacta interpretación "literal" y fotográfica. Es como querer pintar un árbol copiando cada una de sus hojas en lugar de masificar todo el follaje en sus grandes formas y buscar el conjunto antes que el intrincado detalle.

Después de haber dominado los grandes planos podremos suavizarlos en sus bordes para moldearlos en formas más redondeadas, si bien manteniendo en lo posible la grandeza con que han sido concebidos. O podemos comenzar con un gran bloque, como el escultor con un bloque de piedra o mármol. Desbastemos lo sobrante y embloquemos en masas generales lo que deseemos. Luego subdividamos los grandes planos derechos en otros más pequeños hasta lograr el efecto de redondez. Es como ir formando un anillo con una serie de trazos cortos de línea recta. Preguntaréis por qué no comenzamos en seguida por la forma definitiva, pulida y redondeada. La respuesta es que en dibujo o en pintura, algo del procedimiento personal y de la calidad estructural debe subsistir. Cuando el trabajo queda demasiado acabado y pulido se torna completamente imitativo. La cámara fotográfica puede hacer *eso*. En un dibujo, en cambio, el "acabado" no es necesariamente arte. Es la interpretación y procedimiento de creación individual lo que tiene valor y es Arte. Si hacéis constar todos los detalles reales, el resultado será aburridor. Es vuestra selección de hechos relevantes lo que creará el interés. Una concepción arrebatada lleva en sí vitalidad, determinación y convencimiento. Cuanto más detallado y complicado nuestro mensaje, menos enérgico y poderoso será. Podemos tomar un compás y trazar un círculo perfecto, pero al hacerlo no dejamos traza alguna de nosotros mismos. Es la forma amplia lo que conduce al éxito, no lo pequeño y exacto.

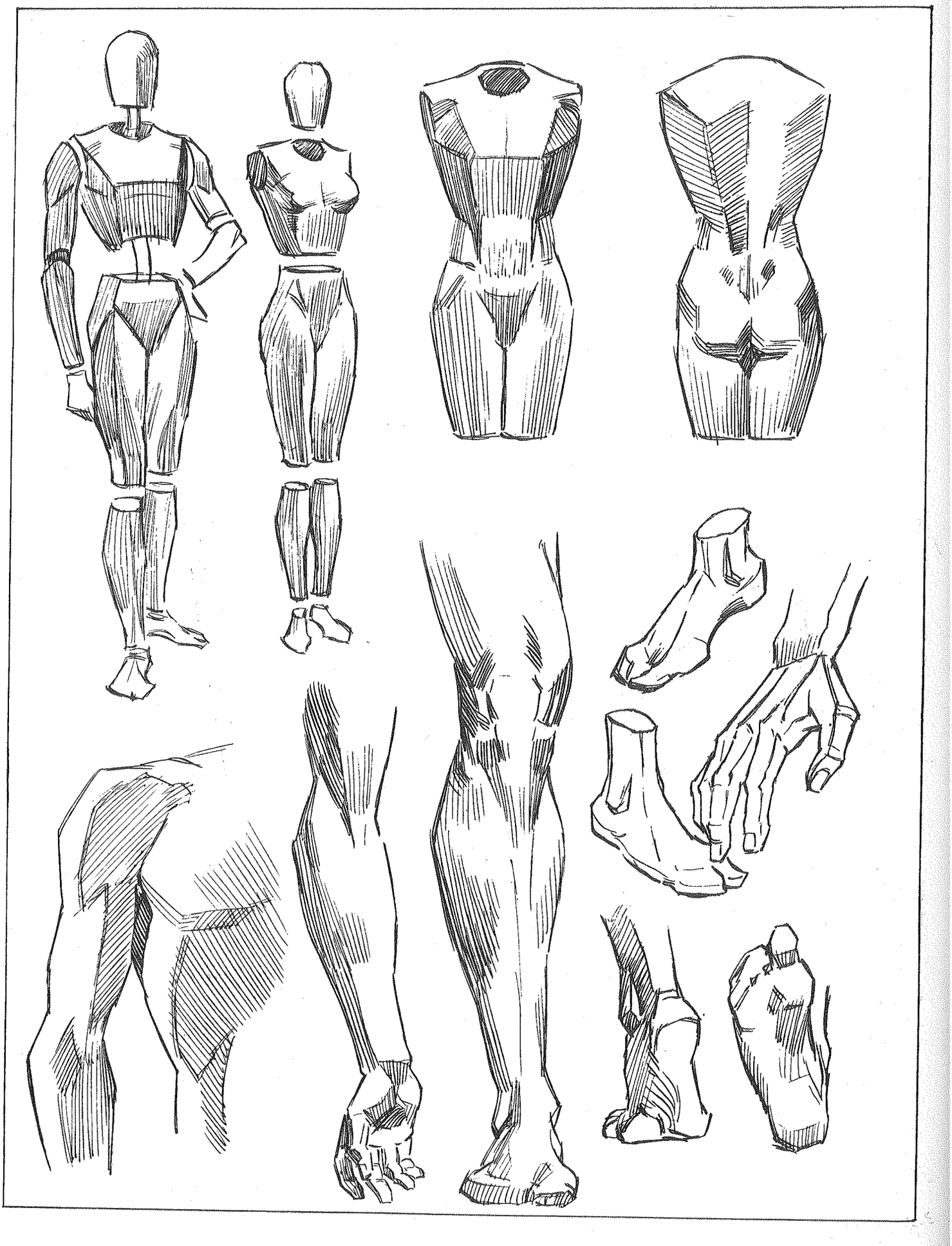
En las páginas 70 y 71 he procurado insinuar lo que me propongo. En ellas la superficie está concebida como encerrando masas y volúmenes. El efecto es escultural. Aparece nuestro muñeco un poco diferentemente. Si tuviéramos que formar el muñeco con bloques simplificados, ¿cómo modelaríamos esos bloques? Vuestra manera es tan buena como la mía. Formadlos de cualquier modo que podáis para alcanzar un efecto macizo.

Este es el verdadero aproche para la solidez de vuestro trabajo: verdadero concepto de la masa, del volumen y de su peso.

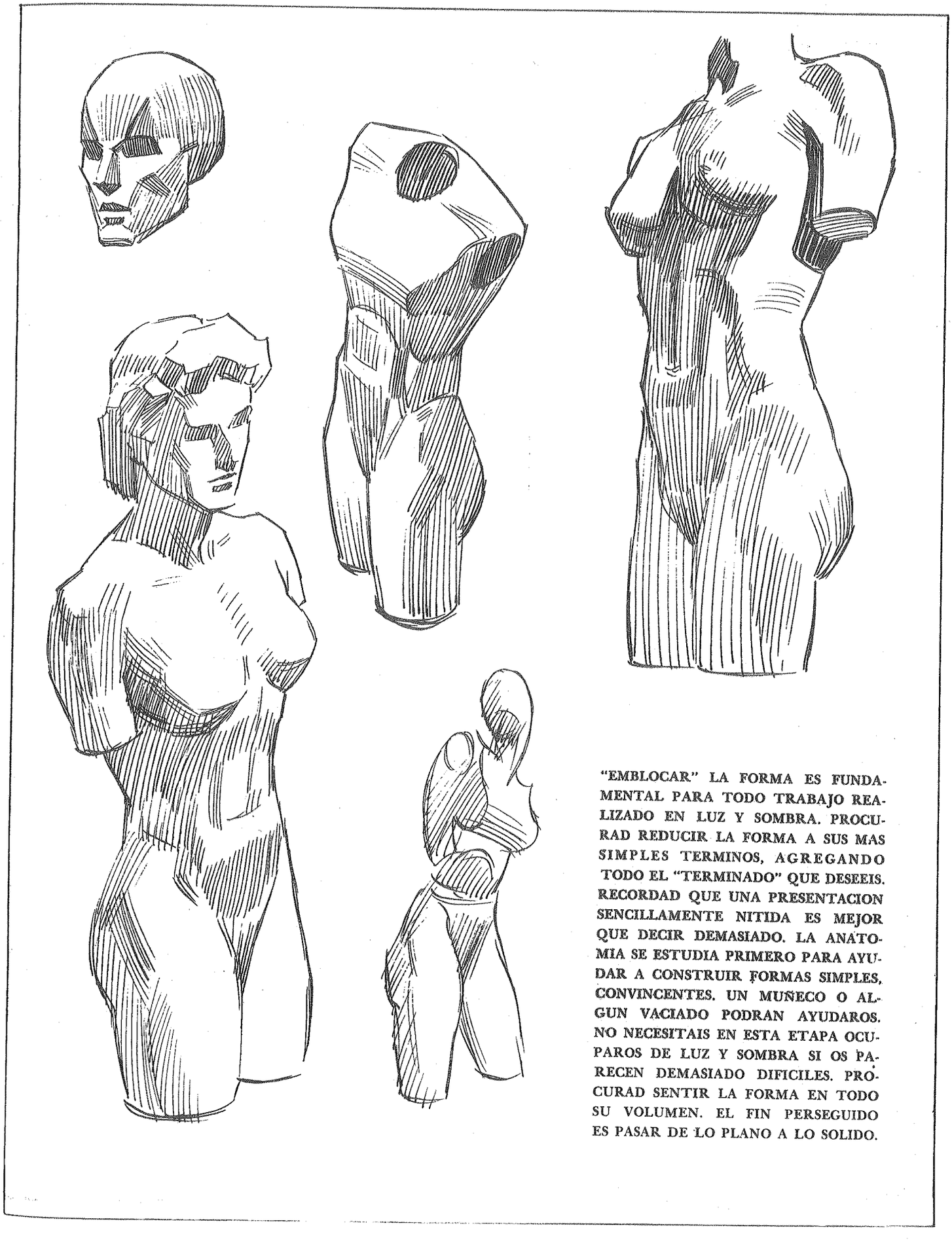
Con este aproche, tomamos el muñeco articulado de madera y lo utilizamos como base para construir una figura (pág. 72). Avanzamos un paso más con el muñeco en la página 73 e intentamos eliminar la rigidez de las partes articuladas, sin dejar de pensar en las masas.

Reteniendo estos términos tomamos sólidos (pág. 74) y los inclinamos, recordando en todo momento qué es cada *sección* de la masa y cuál es su lugar en relación con el conjunto. Debemos contar, principalmente, con líneas para expresar la forma o la parte de ella que retrocede en el espacio, como es vista por el ojo del observador. Esto es escorzamiento. No pueden realizarse verdaderas mediciones de longitud, puesto que mirar la forma desde un punto es como mirar el cañón de un fusil que os apunta. Debemos considerar los contornos y la forma como secciones alineadas una después de otra. Un perfil es raramente suficiente, sin embargo, para representar las secciones que se alejan; muy frecuentemente son necesarios los medios tonos y las sombras, tal como se indica en la página 75. Las páginas 76 y 77 son una interpretación de la figura redondeada facetada por planos, que es un paso más avanzado que nuestra simplificación por emblocamiento. En las páginas 78 y 79 colocamos la forma simplificada de la cabeza bajo varias iluminaciones.

EL EMBLOCAMIENTO AYUDA A DESARROLLAR VUESTRO SENTIDO DEL VOLUMEN

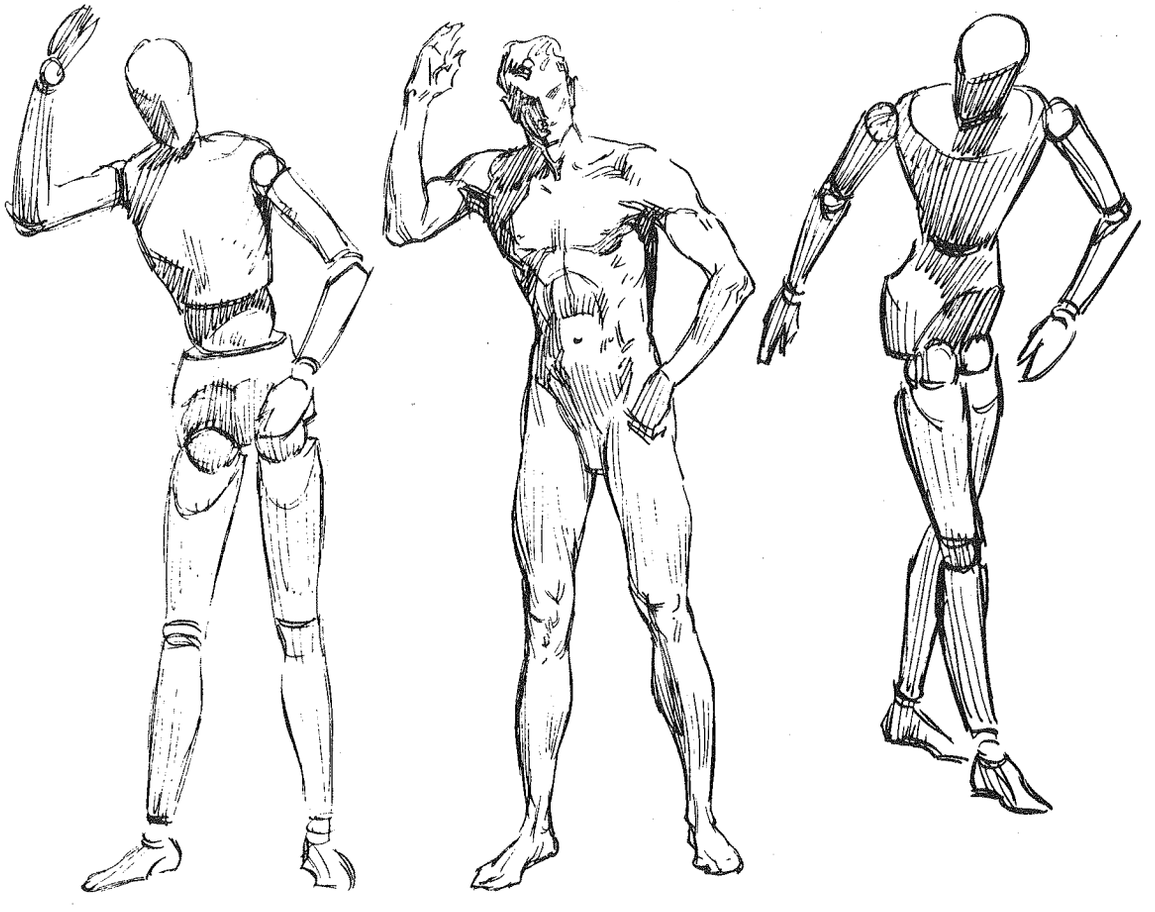


PROCEDED A IDEAR LIBREMENTE VUESTROS PROPIOS EMBLOCAMIENTOS

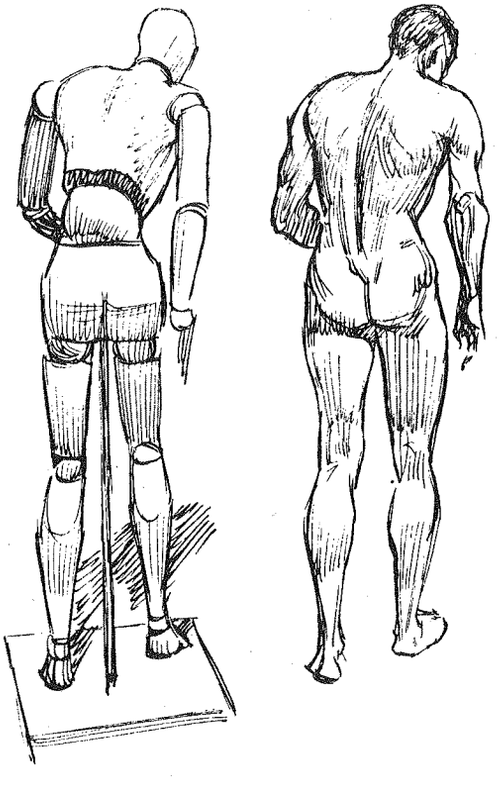


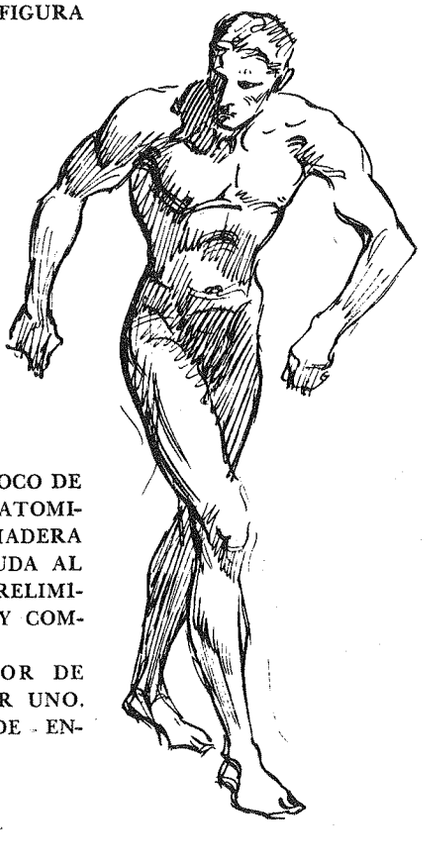
"EMBLOCAR" LA FORMA ES FUNDAMENTAL PARA TODO TRABAJO REALIZADO EN LUZ Y SOMBRA. PROCURAD REDUCIR LA FORMA A SUS MAS SIMPLES TERMINOS, AGREGANDO TODO EL "TERMINADO" QUE DESEEIS. RECORDAD QUE UNA PRESENTACION SENCILLAMENTE NITIDA ES MEJOR QUE DECIR DEMASIADO. LA ANATOMIA SE ESTUDIA PRIMERO PARA AYUDAR A CONSTRUIR FORMAS SIMPLES, CONVINCENTES. UN MUÑECO O ALGUN VACIADO PODRAN AYUDAROS. NO NECESITAIS EN ESTA ETAPA OCUPAROS DE LUZ Y SOMBRA SI OS PARECEN DEMASIADO DIFICILES. PROCURAD SENTIR LA FORMA EN TODO SU VOLUMEN. EL FIN PERSEGUIDO ES PASAR DE LO PLANO A LO SOLIDO.

COMO UTILIZAR UN MUÑECO DE MADERA ARTICULADO



HACED EL CROQUIS DEL MUÑECO LUEGO CONSTRUID LA FIGURA

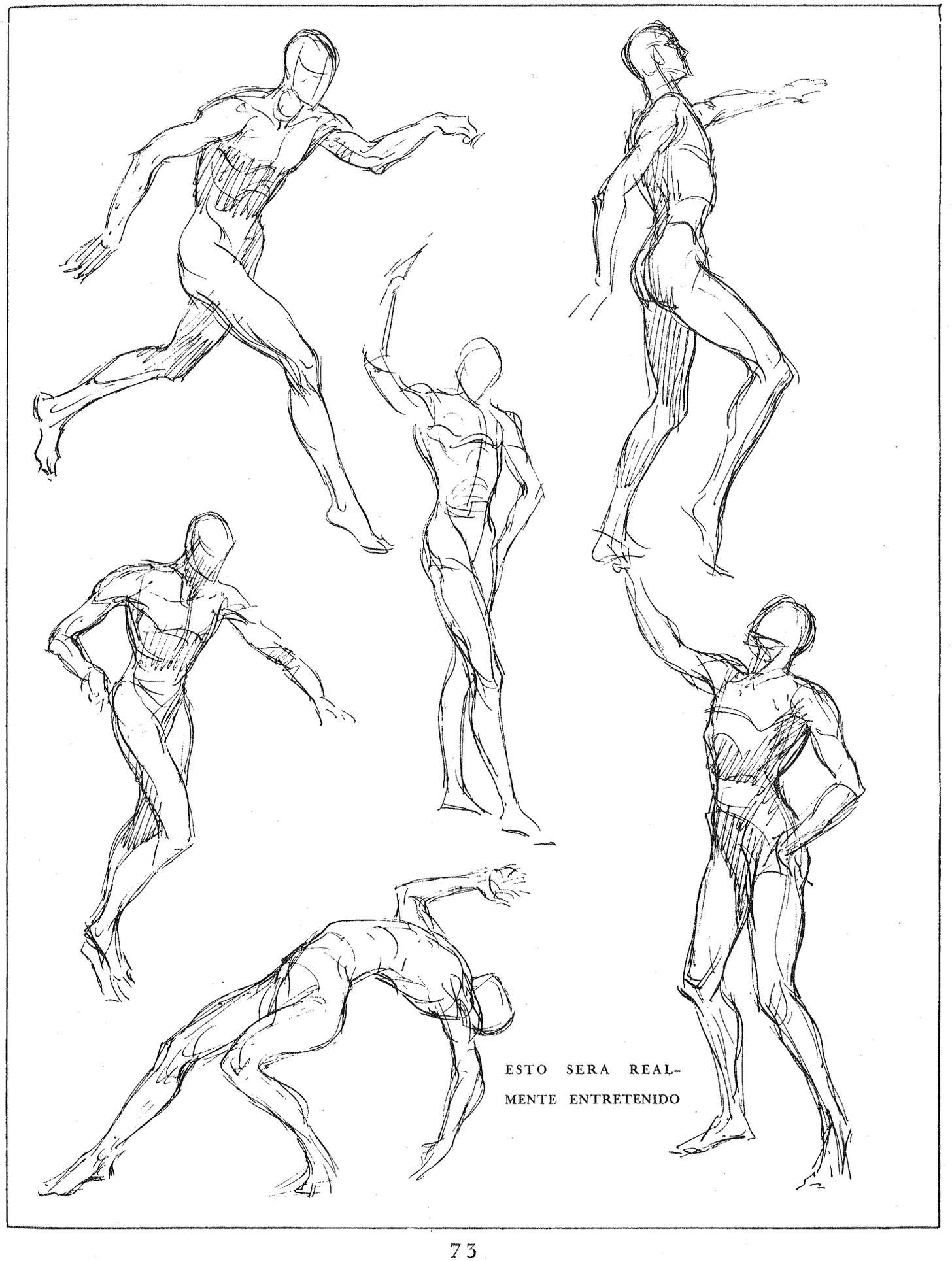




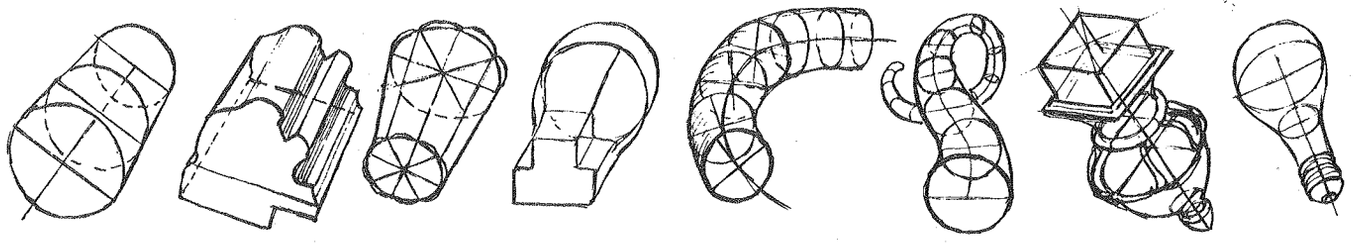
UTILIZADO CON UN POCO DE CONOCIMIENTOS ANATOMICOS, EL MUÑECO DE MADERA SERA UNA GRAN AYUDA AL HACER CROQUIS PRELIMINARES, "LAYOUTS" Y COMPOSICIONES.

VUESTRO PROVEEDOR DE UTILES PUEDE TENER UNO. O INDICAROS DONDE ENCONTRARLO.

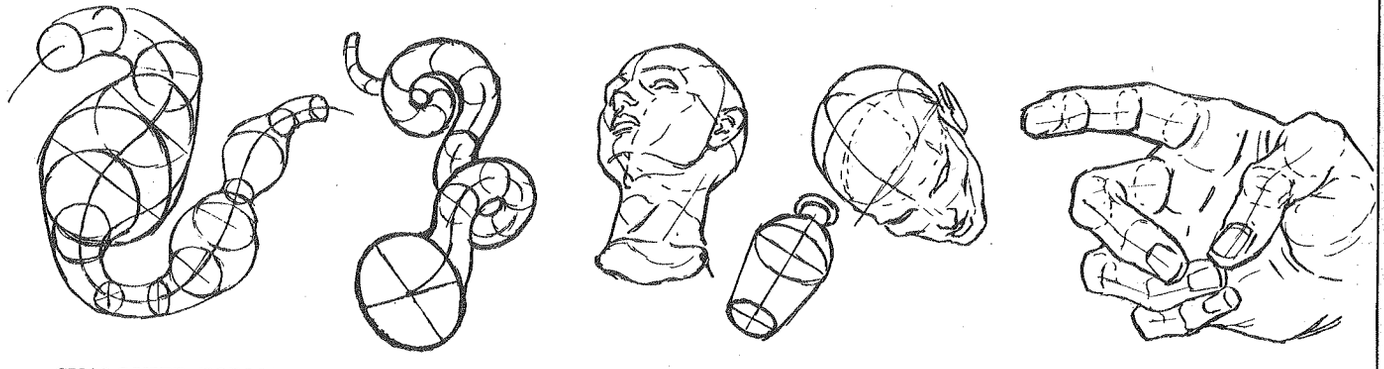
CROQUIS RAPIDOS DEL MUÑECO DE MADERA ARTICULADO



ESCORZAMIENTO



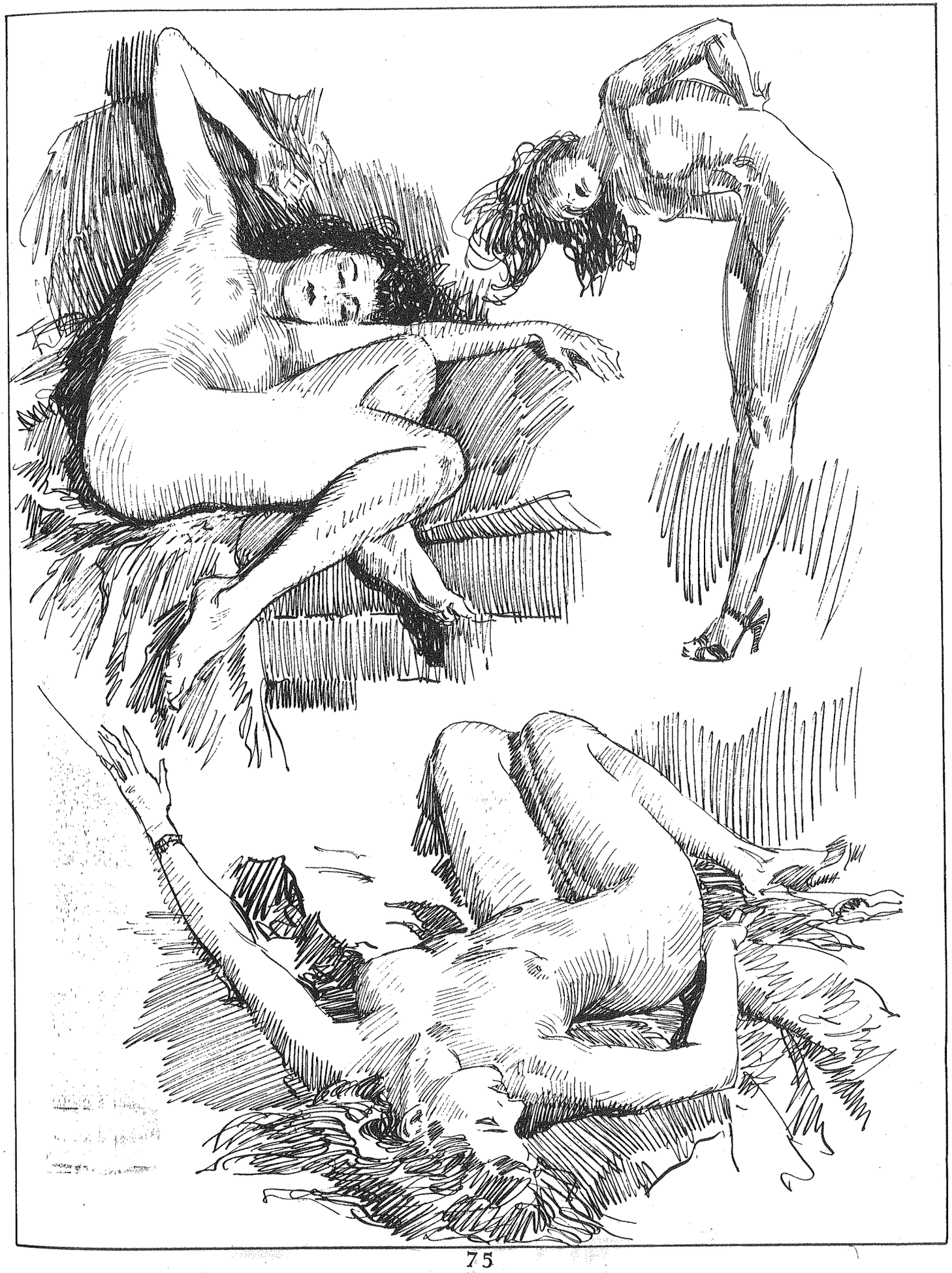
PODEIS ESCORZAR CUALQUIER FORMA DIBUJANDO A INTERVALOS SECCIONES TRANSVERSALES Y UNIENDOLAS



CUALQUIER FORMA PUEDE DIBUJARSE DE ESTA MANERA. PERO TENDREIS QUE CONSIDERAR LA FORMA COMPLETA Y NO SOLAMENTE LA PORCION VISIBLE. SENTID LA FORMA EN TODA SU REDONDEZ

LOS CONTORNOS PASAN ADELANTE, O POR ENCIMA DE OTROS. PRACTICAD DEL NATURAL O DE BUENAS FOTOGRAFIAS

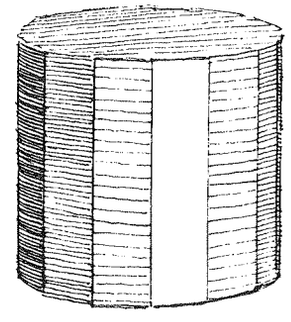
ALGUNOS CROQUIS A PLUMA PARA ESCORZAMIENTO



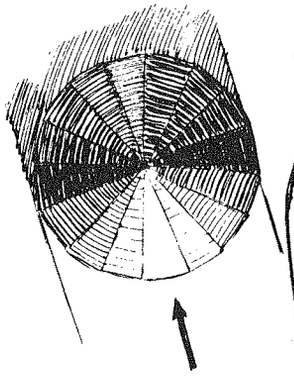
PLANOS

LOS PLANOS SON TEORICAMENTE FORMAS APLANADAS O REDONDEADAS, ASI COMO TAMBIEN VERDADERAS AREAS PLANAS. EN ARTE, UNA EXTREMA LISURA Y REDONDEZ DE FORMA TIENDE A LO "LAMIDO" Y "FOTOGRAFICO". DEBERA EVITARSE COMO EL SARAMPION

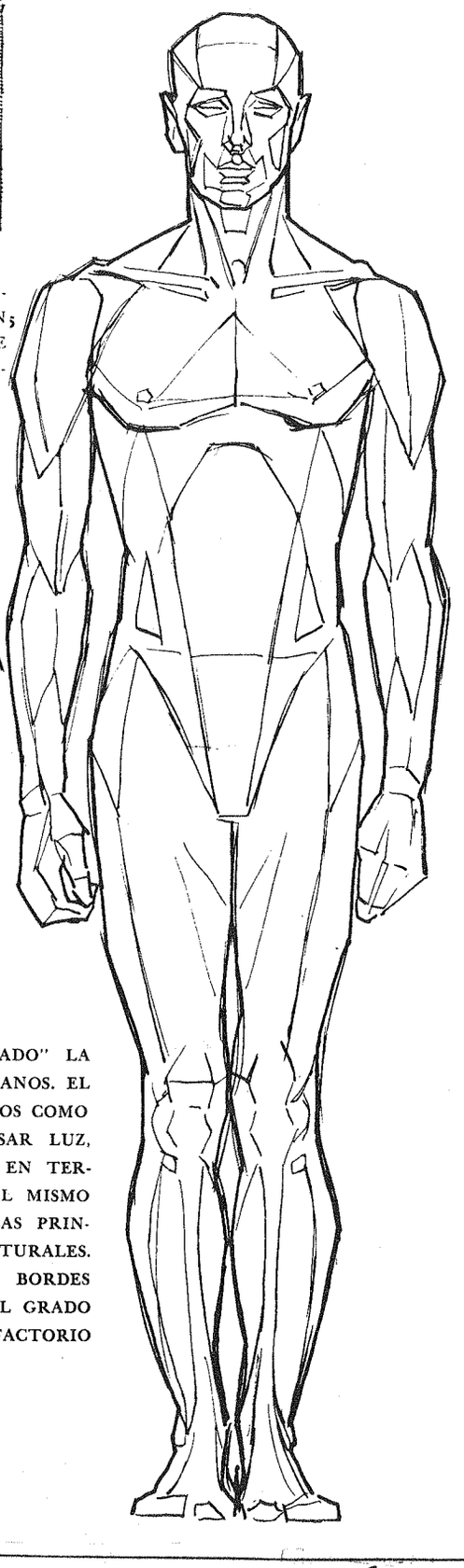
EL USO DE PLANOS DA MAS DE UNA CUALIDAD INDIVIDUAL. DOS ARTISTAS NO PUEDEN VER LOS PLANOS DE LA MISMA MANERA. ENCUADRAMIENTOS DE FORMA REDONDEADA IMPARTEN CIERTA RUSTICIDAD Y VIGOR. UN BUEN AXIOMA: VED CUAN CUADRADO PODEIS HACER LO REDONDO



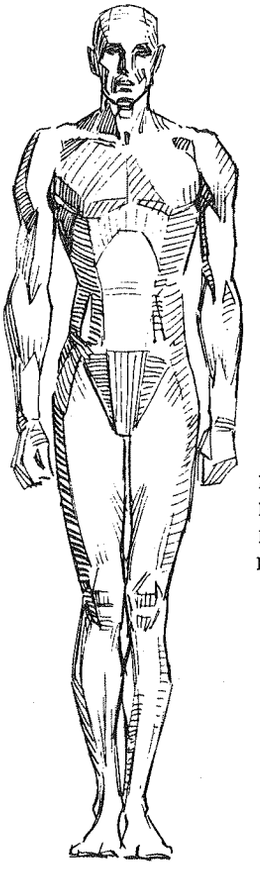
ESTA ES UNA FORMA REDONDA DISPUESTA EN "PLANOS" O AREAS DE LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA



(DIRECCION DE LA LUZ)

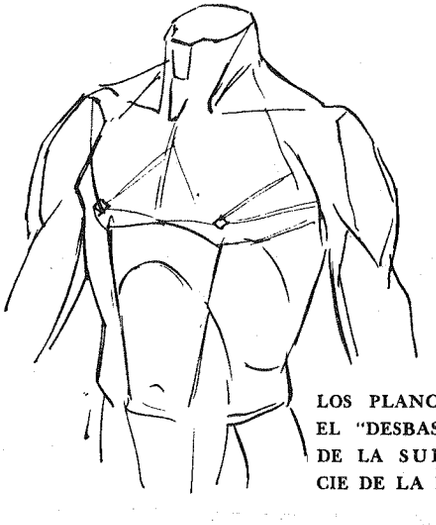


AQUI HEMOS "ENCUADRADO" LA FIGURA REDONDA EN PLANOS. EL PROPOSITO ES UTILIZARLOS COMO UNA BASE PARA EXPRESAR LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. EN TERMINOS MAS SIMPLES Y AL MISMO TIEMPO PRESERVANDO LAS PRINCIPALES FORMAS ESTRUCTURALES. LUEGO SUAVIZAMOS LOS BORDES DE LOS PLANOS HASTA EL GRADO QUE ESTIMEMOS SATISFACTORIO



NO HAY REGLA FIJA PARA LOS PLANOS. DIBUJADLOS EN LA FORMA MAS ADECUADA AL MODELO

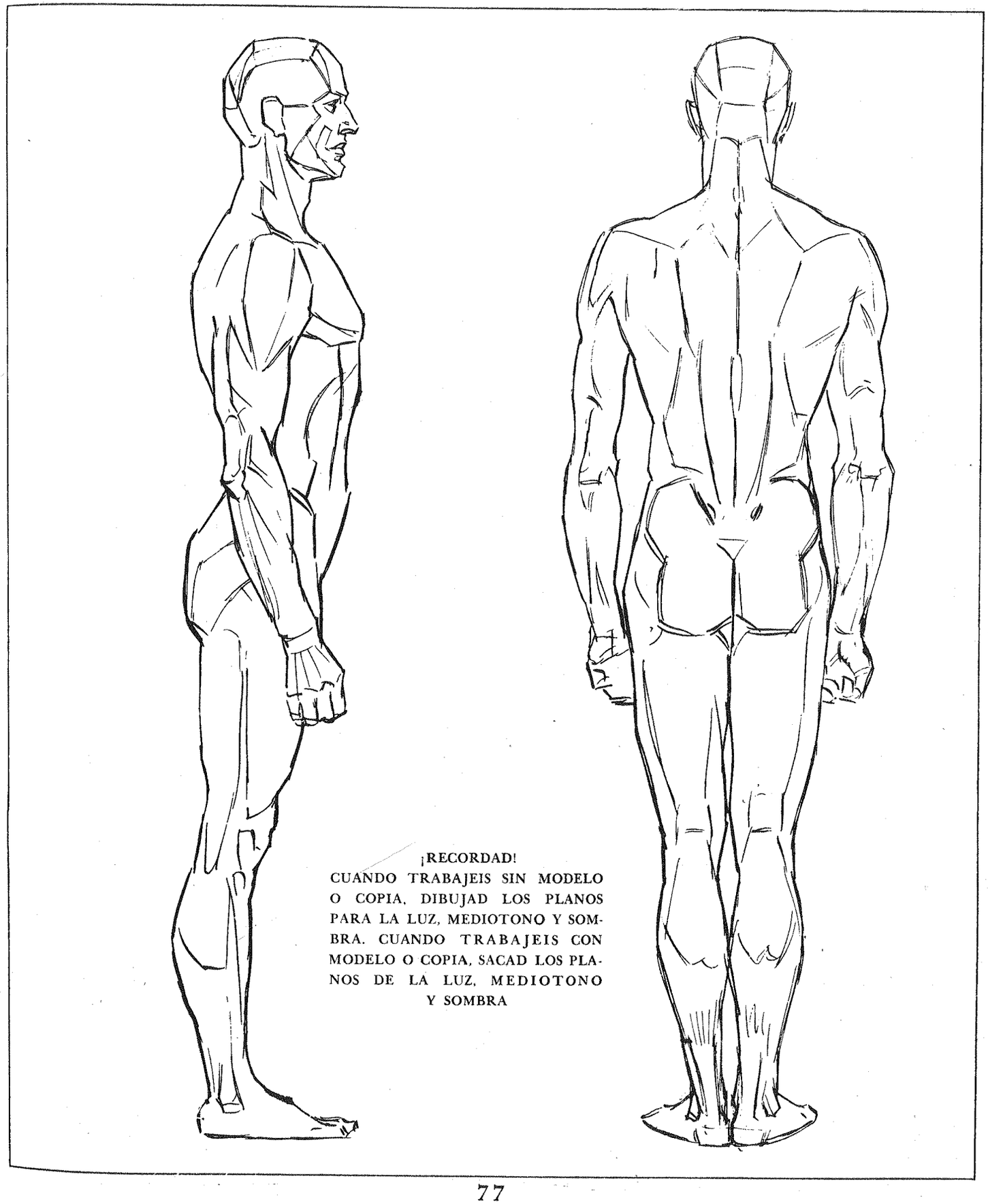
LOS PLANOS DE LUZ SON AQUELLOS EN PLENA LUZ. LOS PLANOS DE MEDIOTONO SON AQUELLOS EN MEDIA LUZ. EL TONO DE TRANSICION ES AQUEL QUE UNE EL MEDIOTONO Y LA SOMBRA. EL REFLEJO ES EL TONO MAS CLARO DE LA SOMBRA



LOS PLANOS SON EL "DESBASTADO" DE LA SUPERFICIE DE LA FORMA

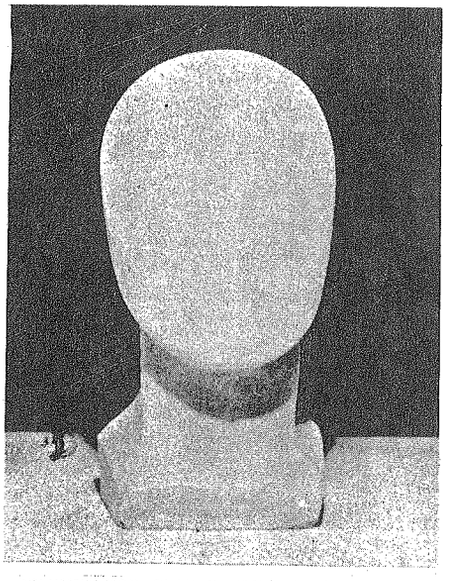
PLANOS

NO HAY CONJUNTO DE PLANOS QUE SE ADAPTE INVARIABLEMENTE A LA FIGURA PORQUE LA SUPERFICIE DE ESTA CAMBIA CON EL MOVIMIENTO, COMO SER LA FLEXION DE CINTURA, MOVIMIENTO DE HOMBROS, ETC. LOS PLANOS SON DADOS PRINCIPALMENTE PARA MOSTRAR COMO LA FORMA PUEDE SIMPLIFICARSE. AUN CUANDO TRABAJEIS CON MODELO VIVO O COPIA, DEBEIS BUSCAR LOS PRINCIPALES PLANOS DE LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. DE OTRA MANERA TENDREIS UNA ABRUMADORA CONFUSION DE TONOS

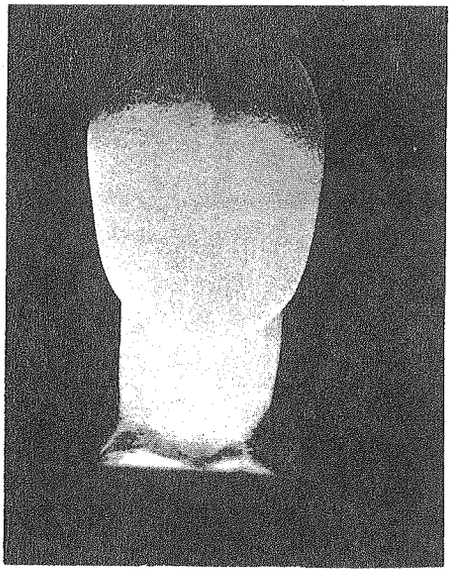


¡RECORDAD!
CUANDO TRABAJEIS SIN MODELO O COPIA, DIBUJAD LOS PLANOS PARA LA LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. CUANDO TRABAJEIS CON MODELO O COPIA, SACAD LOS PLANOS DE LA LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA

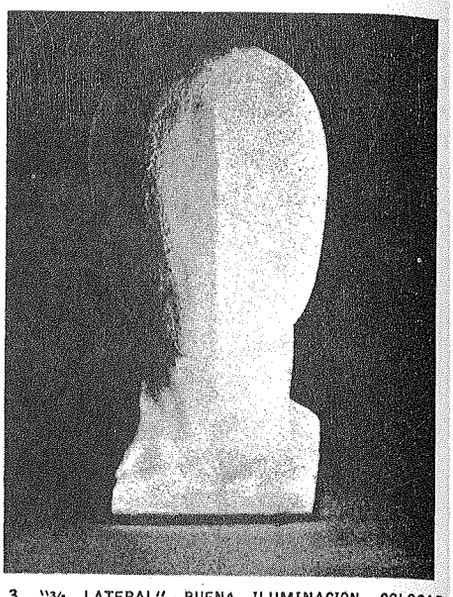
ILUMINACION



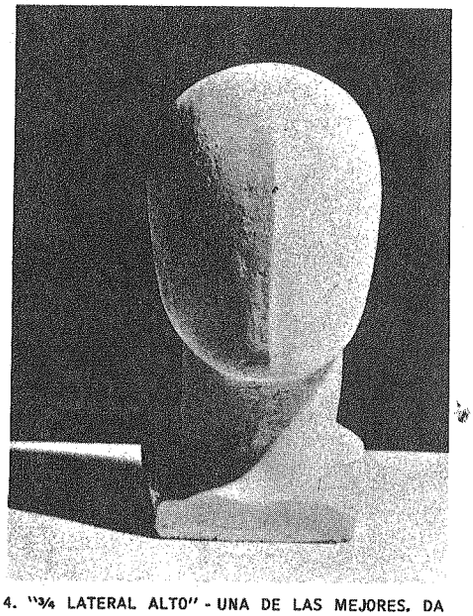
1. "ILUMINACION PLANA" - (DIRECTA DEL FRENTE) BUENA PARA AFFICHE. DECORATIVA. SIMPLICIDAD



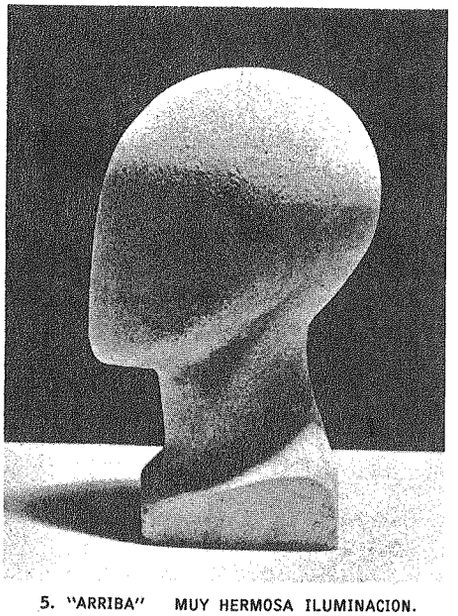
2. "ESCENARIO" - DRAMATICA, FANTASTICA, ESPECTRAL. PARECE LUZ SALIDA DE UN CRATER (FRENTE ABAJO)



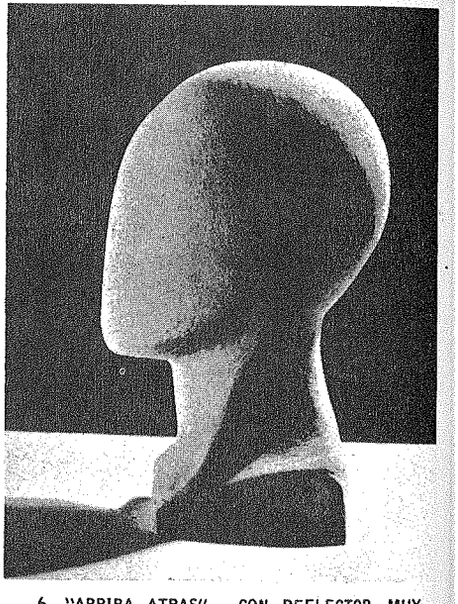
3. "¾ LATERAL" - BUENA ILUMINACION. COLOCAR LA LUZ A 45º DEL FRENTE. USAR UNA SOLA LUZ



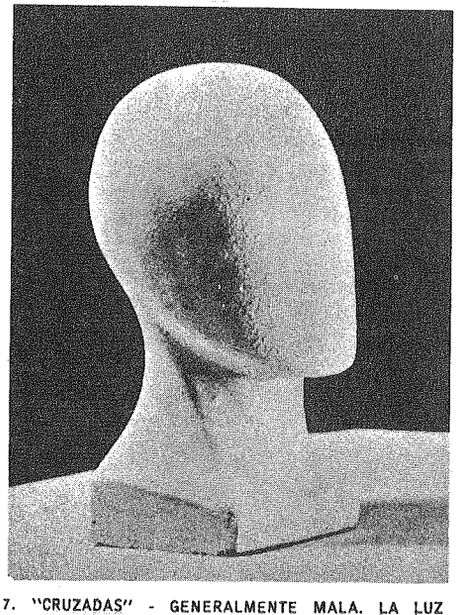
4. "¾ LATERAL ALTO" - UNA DE LAS MEJORES. DA EL MAXIMO DE LUZ, MEDIOTONO, SOMBRA Y REFLEJO



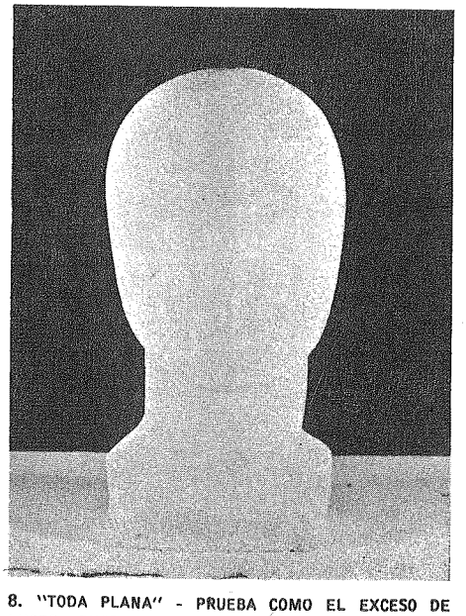
5. "ARRIBA" MUY HERMOSA ILUMINACION. DA GRAN LUMINOSIDAD A LAS SOMBRAS



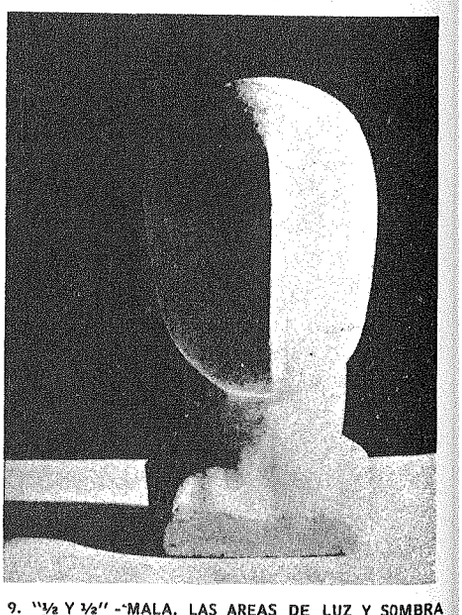
6. "ARRIBA ATRAS" - CON REFLECTOR, MUY BUENA. DA GRAN SOLIDEZ A LA FORMA



7. "CRUZADAS" - GENERALMENTE MALA. LA LUZ NO DEBE SER IGUAL DE AMBOS LADOS (RECORTA)



8. "TODA PLANA" - PRUEBA COMO EL EXCESO DE LUCES PUEDE ELIMINAR LA FORMA SOLIDA



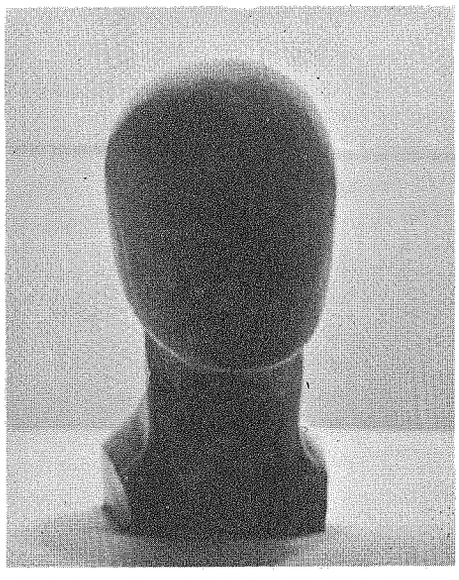
9. "½ Y ½" - MALA. LAS AREAS DE LUZ Y SOMBRA NUNCA DEBEN SER IGUALES. UNA DEBE PREVALECER

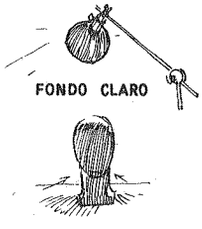
ILUMINACION

Aquí la cámara nos tiende una mano al mostrarnos la "verdadera" luz, tal como cae sobre la forma simplificada. La forma ha sido redondeada para daros la gradación: luz, mediotono, sombra. El número 1 es una iluminación de frente correspondiente a la manera de tratar un dibujo perfilado, plano y sin sombras. La única sombra, bajo el mentón, se produce porque la luz se levantó un poco, para permitir la colocación de la cámara. La cámara y la luz, naturalmente, no han podido ser colocadas en idéntico punto. De ser esto posible no habría sombras. Una iluminación completamente plana o sin relieves se obtendrá dirigiendo, con igual fuerza lumínica, fuentes de luz desde ambos lados (número 8).

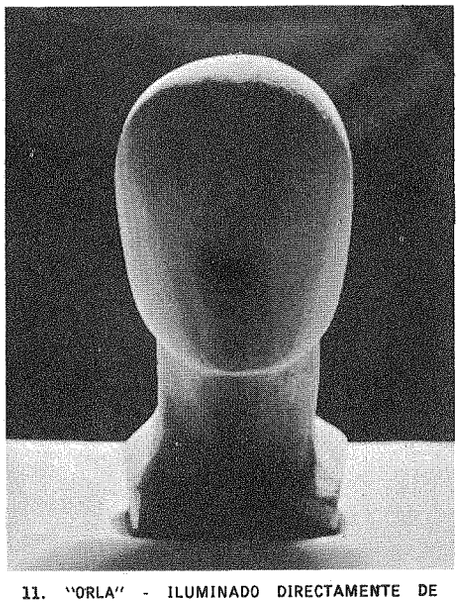
Cuando hay una sola fuente de luz sobre el objeto, el costado sombreado refleja algo de luz. Las áreas de luz refleja dentro de la sombra, no obstante, nunca llegan a competir con las áreas en luz, y la unidad de las masas de luz, como oposición a las masas de sombras, se mantiene. En dibujo nada de lo que está dentro de un área de sombra debe ser tan luminoso como lo que está dentro del área de luz, porque la luz reflejada no es tan fuerte como su fuente. Una excepción podría ser el uso de un espejo. Pero esto es más un desdoblamiento de la fuente de luz que un reflejo (refracción). La deslumbrante luz sobre el agua es otro ejemplo de refracción.

La iluminación simple de una sola fuente, y la luz reflejada de dicha fuente, es la iluminación más perfecta que hay. La forma aparece en sus verdaderos contornos y volúmenes. El verdadero modelado de la forma no puede lograrse de otro modo, puesto que cambiar el valor normal o verdadero del plano es cambiar y trastornar la forma; si el valor se deja "de lado" la forma es incorrecta. Como el fotógrafo puede no haber tenido en cuenta esto, es mejor que hagáis vuestras propias fotografías, o por lo menos revisad la iluminación de cada copia fotográfica. El fotógrafo aborrece las sombras; el artista las ama.

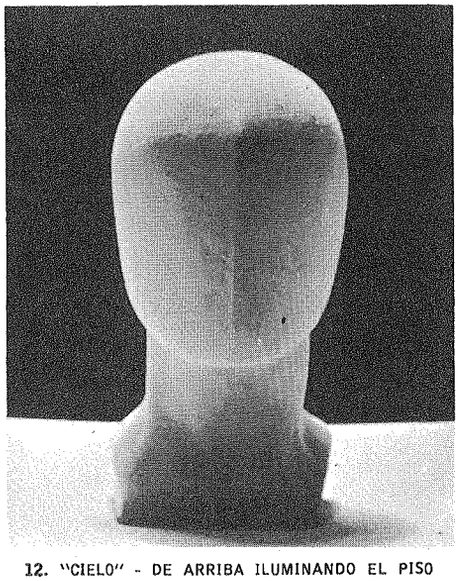


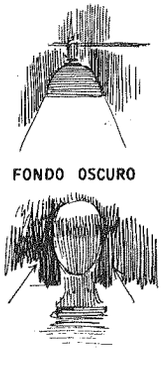


10. "SILUETA" - EL REVERSO DEL Nº 1. BUENO PARA "AFFICHE", DIBUJO Y EFECTOS PLANOS



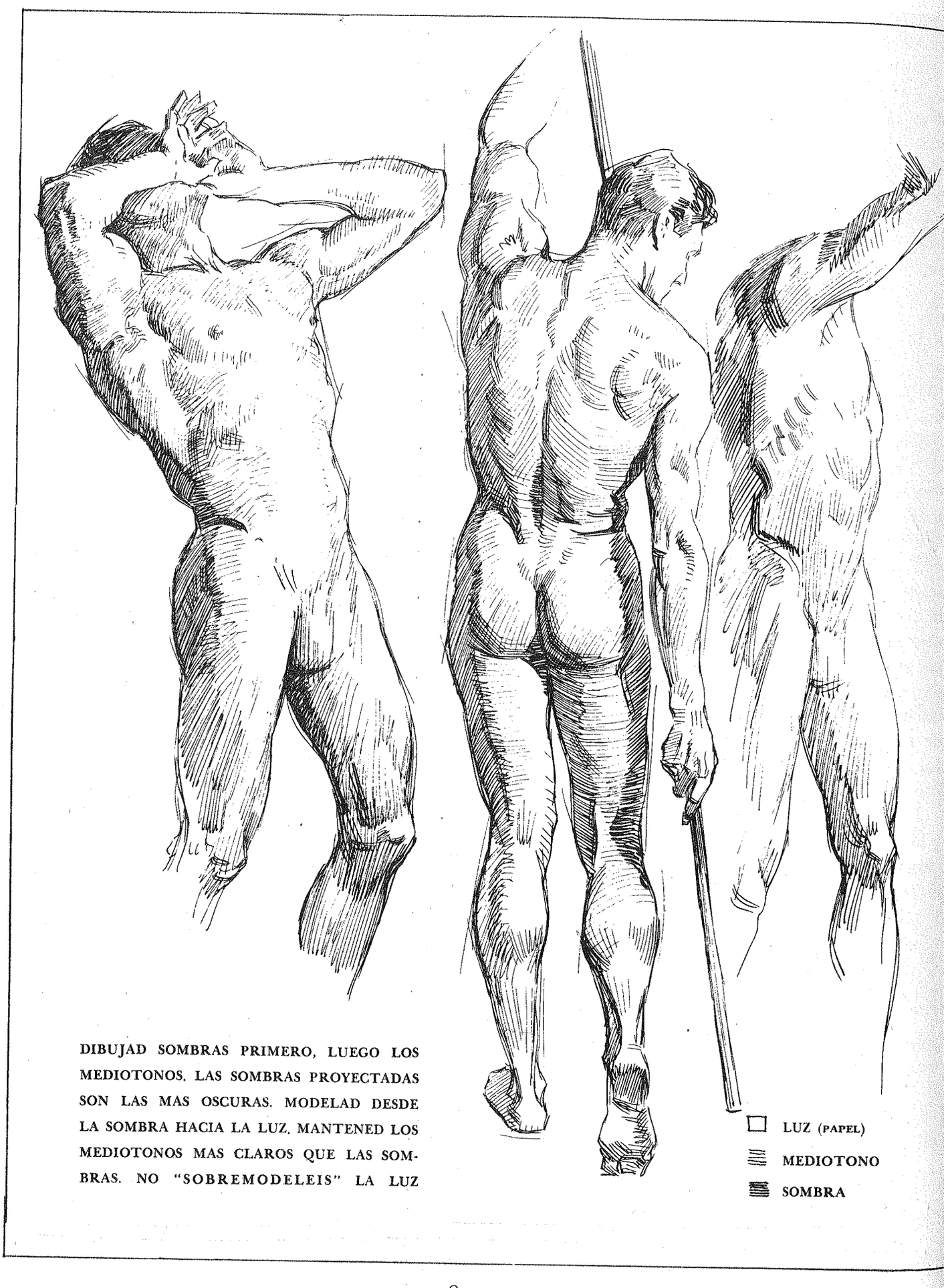
11. "ORLA" - ILUMINADO DIRECTAMENTE DE ATRAS, ALGO DE ARRIBA. DE MUCHO EFECTO





12. "CIELO" - DE ARRIBA ILUMINANDO EL PISO PARA REFLEXION. NATURAL, MUY BUENA

LA ILUMINACION SIMPLE SOBRE LA FIGURA



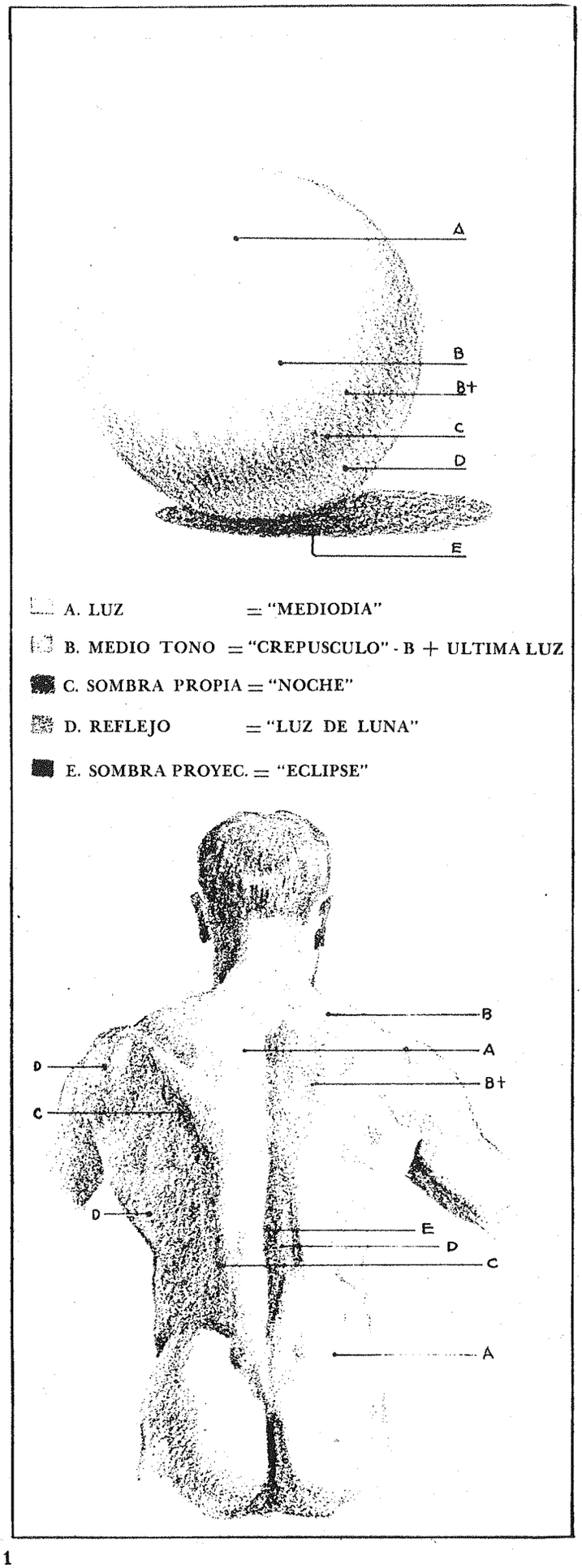
DIBUJAD SOMBRAS PRIMERO, LUEGO LOS MEDIOTONOS. LAS SOMBRAS PROYECTADAS SON LAS MAS OSCURAS. MODELAD DESDE LA SOMBRA HACIA LA LUZ. MANTENED LOS MEDIOTONOS MAS CLAROS QUE LAS SOMBRAS. NO "SOBREMODELEIS" LA LUZ

EXACTO MODELADO DE LA FORMA REDONDEADA

La manera más sencilla para explicar los principios fundamentales de la representación de luz y sombras es recordar una pelota con la luz enfocada sobre ella, tal cual el Sol ilumina la Tierra. El área, sobre la bola, más próxima a la luz, es la luz fuerte (A) comparable al mediodía. Si recorremos la superficie de la esfera desde la luz fuerte, en cualquier dirección vemos que la luz empieza imperceptiblemente a desaparecer, gradualmente, dentro del área del mediotono (B), la cual puede compararse al crepúsculo y luego a la última luz (B +) y a la noche (C). Si no hay nada que pueda reflejar la luz, habrá verdadera obscuridad; sin embargo, si la Luna, un reflector de la luz solar, aparece, reflejará luz dentro de la sombra (D). Cuando la luz es interceptada por un cuerpo, su silueta cae sobre el plano en luz adyacente. Ésta, la más obscura de las sombras, es la llamada "sombra proyectada". No obstante, es posible para una sombra proyectada recoger alguna luz reflejada.

El artista debe ser capaz, mirando a cualquier lugar de su sujeto, de determinar a qué área corresponde: luz, mediotono, sombra, o luz reflejada. Deben darse los valores exactos de estas cuatro áreas fundamentales a fin de obtener unidad y un conjunto orgánico. De otro modo, un dibujo no podrá mantenerse. La manera de tratar las luces da una cohesión al dibujo no menor que la formación estructural.

Hay muchas cosas que podéis estudiar de fotografías si las utilizáis inteligentemente. Recordad, sin embargo, que la gradación de luz a obscuro es mucho mayor para el ojo que en el pigmento. No podéis, en modo alguno, establecer la gradación completa; tenéis que simplificar.



IV DIBUJANDO LA FIGURA VIVA, METODOS DE PROCEDIMIENTO

Antes de emprender el dibujo del modelo vivo, aseguraos de que habéis aprendido todos los preliminares tratados hasta ahora. Estos son:

Las proporciones de la figura idealizada.

La estructura general.

Las relaciones de la perspectiva con la figura.

Movimiento y acción.

El muñeco y la construcción simplificada de la forma.

La construcción anatómica.

Los planos por los cuales establecemos luces y sombras.

Escorzamiento.

Principios fundamentales de luz y sombra.

El exacto modelado de la forma.

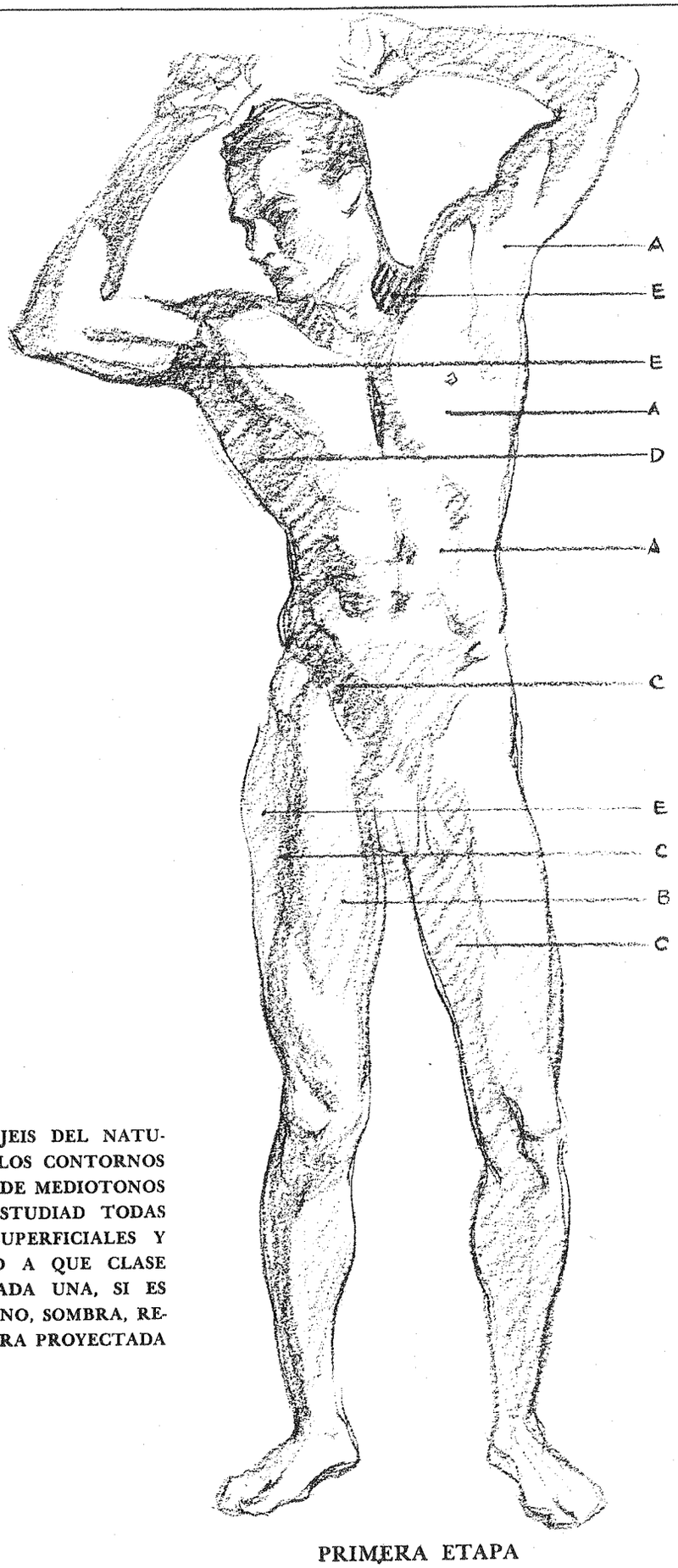
Para dibujar alguna cosa colocada frente a vosotros debéis poseer, además, otra habilidad fundamental: medición inteligente. Digo "inteligente" porque vuestro propósito no ha de ser una mera copia.

Supongamos que comenzáis por dibujar un hombre joven, fornido, con los brazos en alto, que debéis interpretar en términos de luz, mediotono y sombra. Habéis colocado vuestra fuente de luz abajo y a la derecha, de modo que habrá un variado juego de luz sobre la forma. Primero buscad el área de mayor luz. Está situada sobre el tórax, bajo el brazo izquierdo del modelo. Buscad ahora la masa total de luz como opuesta a la masa total de sombra. Haced el croquis de los contornos de la figura y emblocad estas masas (en la página 83 hallaréis los mediotonos agregados y las sombras relativamente obscurecidas). Os sugiero utilizar la punta del lápiz para los contornos y el costado de la mina para el amasamiento de los mediotonos y sombras. En el dibujo a pluma, las sombras y mediotonos sólo pueden lograrse por combinaciones de líneas. Pero un pincel o un lápiz se adaptan a las masas. Observad también que el grano del papel puede aumentar o disminuir la gracia de contextura del dibujo. Debido al método de reproducción no he podido usar para los dibujos de este libro un papel liso y suave. Sin embargo, es posible lograr hermosos grises y obscuros sobre papeles suaves si se usa el costado de un lápiz blando de grafito. Los mediotonos y obscuros pueden producirse con lápiz o carbonilla, frotando con el dedo o con un esfumino de papel. Todo el dibujo de figura puede ser frotado con un trapo y las luces se logran con una goma de miga.

En las páginas 86 y 87 he ilustrado mi método propio para dibujar una figura. En la página 88 ved un plan de aproche que yo llamo "examen visual". Es menos complicado de lo que parece, porque he incluído líneas dimensionales visuales que ordinariamente no se ponen. Es un planeamiento para encontrar puntos de nivel y de plomada y los ángulos establecidos trazando una prolongación de las líneas para ver de dónde vienen. Este es el único plan digno de confianza que conozco para obtener algún grado de exactitud en el dibujo a pulso.

Es muy fácil acotar en líneas verticales y horizontales, de modo que los puntos importantes son prontamente "registrados" directamente a través o debajo, respectivamente. Cuando un punto cae fuera de la figura, una mano por ejemplo, los ángulos formados por puntos en el interior de la figura ayudarán a encontrarlo. Una vez emplazado correctamente un punto, proseguid con otros, y finalmente el dibujo concordará con el modelo. Este principio, también ilustrado en la página 89, se aplica a cualquier sujeto ante vuestra vista y provee un valioso medio de confrontación de la exactitud de vuestro dibujo.

AGRUPANDO MASAS DE SOMBRAS

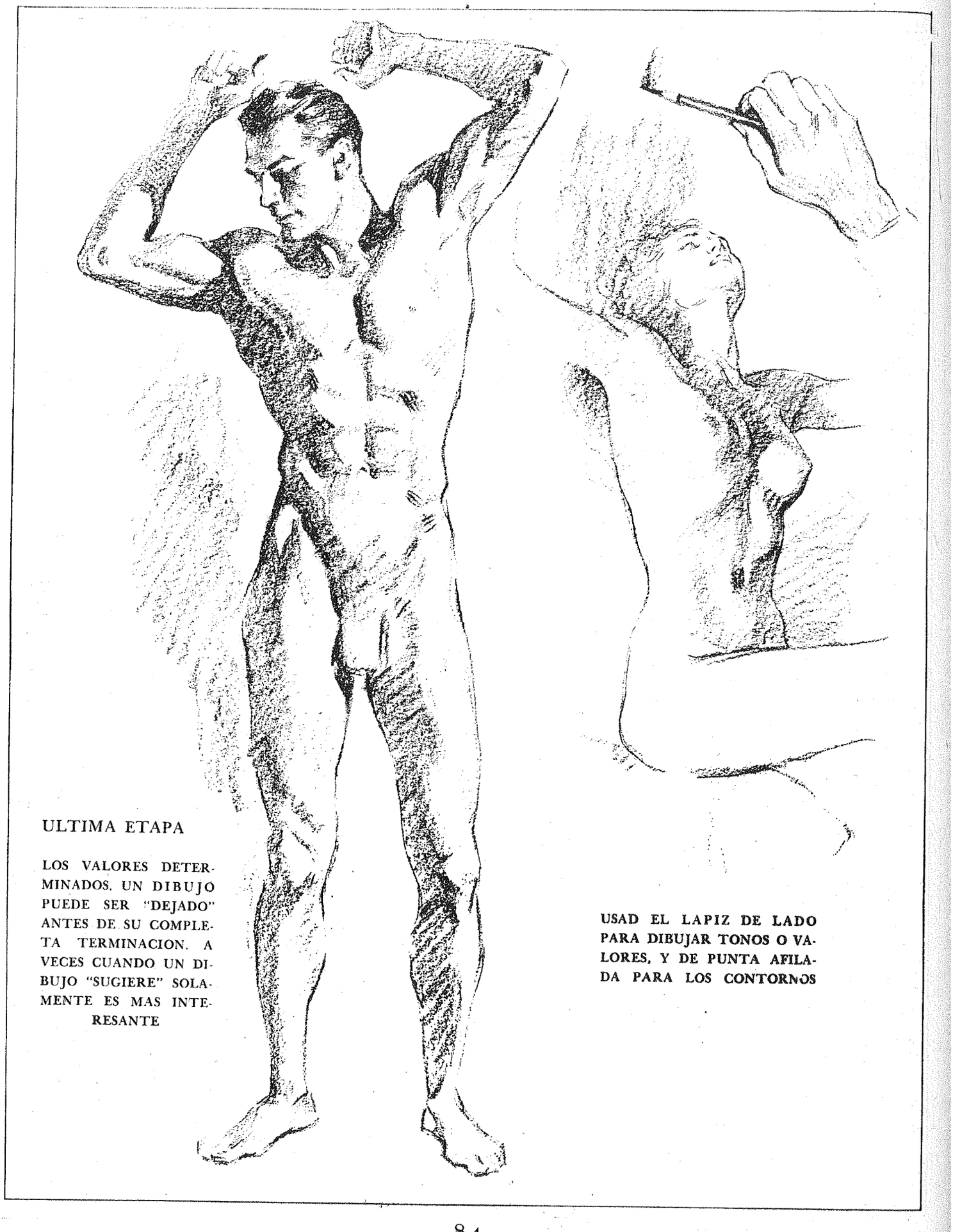


CUANDO DIBUJEIS DEL NATURAL INDICAD LOS CONTORNOS DE LAS MASAS DE MEDIOTONOS Y SOMBRAS. ESTUDIAD TODAS LAS AREAS SUPERFICIALES Y DETERMINAD A QUE CLASE PERTENECE CADA UNA, SI ES LUZ, MEDIOTONO, SOMBRA, REFLEJO, O SOMBRA PROYECTADA

A LUZ
B MEDIOTONO
B+MEDIOTONO INTENSO
C SOMBRA
D REFLEJO
E SOMBRA PROYECTADA

PRIMERA ETAPA

LOS PRINCIPALES VALORES ESTABLECIDOS



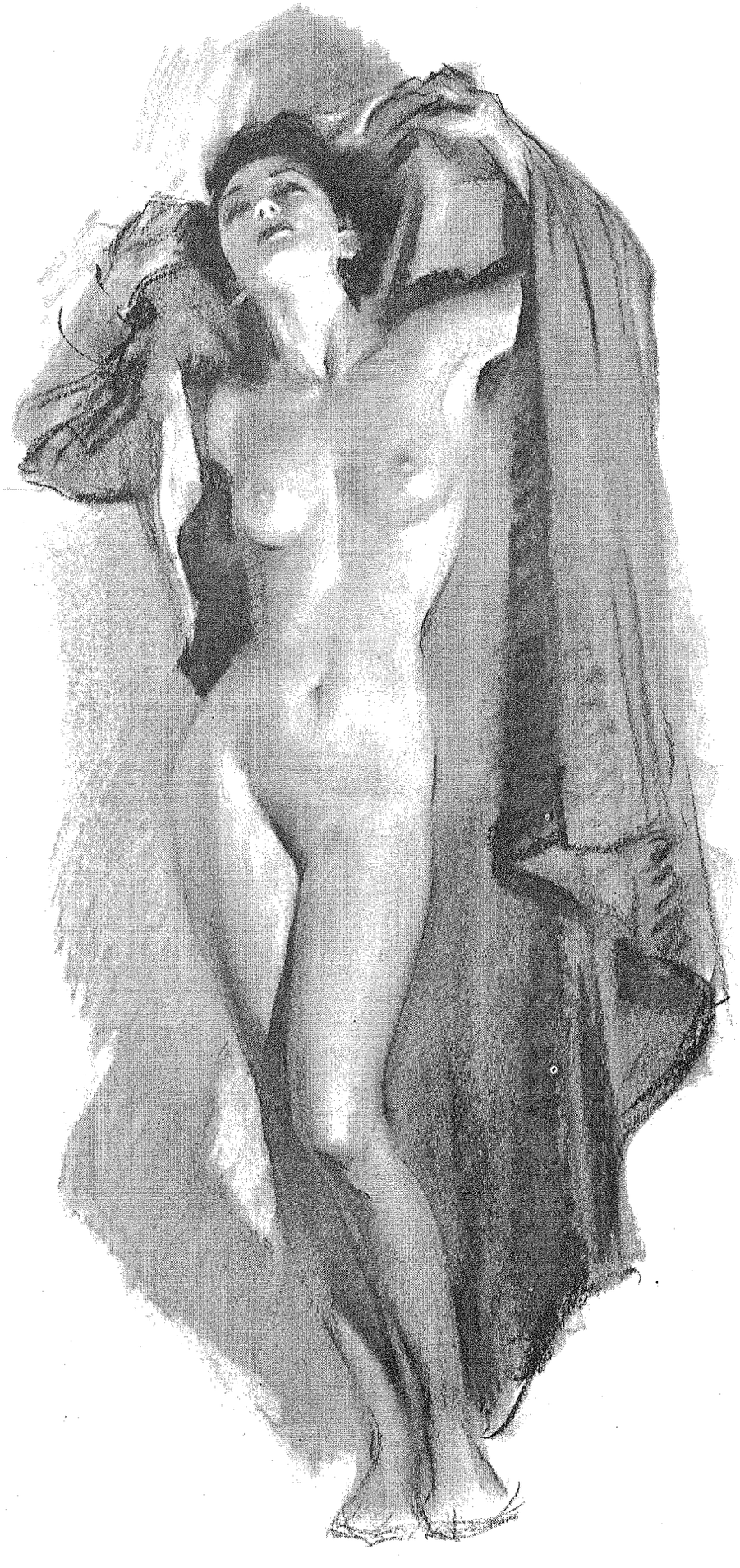
ULTIMA ETAPA

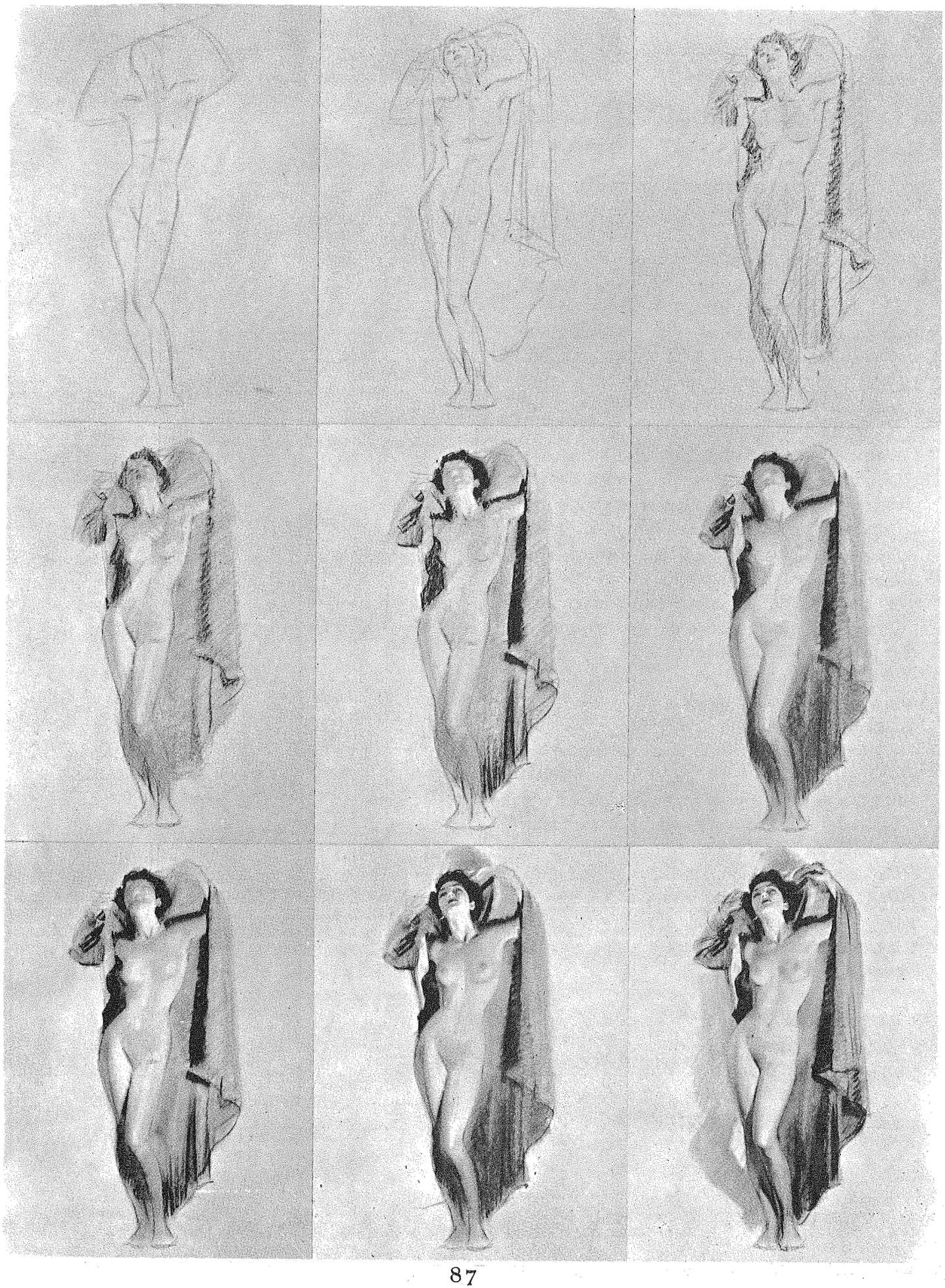
LOS VALORES DETERMINADOS. UN DIBUJO PUEDE SER "DEJADO" ANTES DE SU COMPLETA TERMINACION. A VECES CUANDO UN DIBUJO "SUGIERE" SOLAMENTE ES MAS INTERESANTE

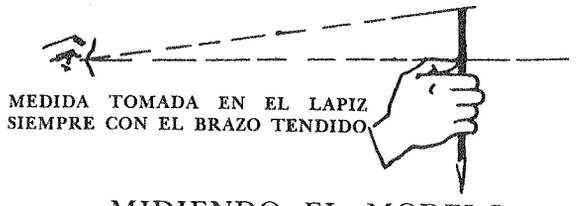
USAD EL LAPIZ DE LADO PARA DIBUJAR TONOS O VALORES, Y DE PUNTA AFILADA PARA LOS CONTORNOS

RAPIDO ESTABLECIMIENTO DE VALORES

SOMBRAS SIMPLEMENTE ESTABLECIDAS
SON ESENCIALES EN EL CROQUIS RAPIDO







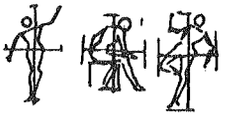
MIDIENDO EL MODELO

1. Estableced dos puntos sobre el papel según se desee el alto de la pose (arriba y abajo). Dibujad una perpendicular que pase por esos puntos, como línea media del sujeto.

2. Localizad el punto medio de la línea (½). Ahora, manteniendo el lápiz con el brazo extendido, buscad el punto medio sobre el sujeto que tenéis ante vosotros. A partir del punto medio determinad las cuartas partes por puntos (arriba y abajo).

3. Tomad el mayor ancho de la pose. Comparadlo con el alto. En mi dibujo coincide con la parte superior de la rótula derecha (cerca de 1/3). Colocad el ancho mitad y mitad a cada lado de su punto medio hacia arriba y abajo. Ahora localizad el punto medio cruzado sobre el modelo.

4. Vuestras dos líneas se cruzarán en este punto. Es el punto medio de vuestro asunto. *Recordad este punto sobre el modelo.* Trabajad partiendo desde él en todas direcciones.

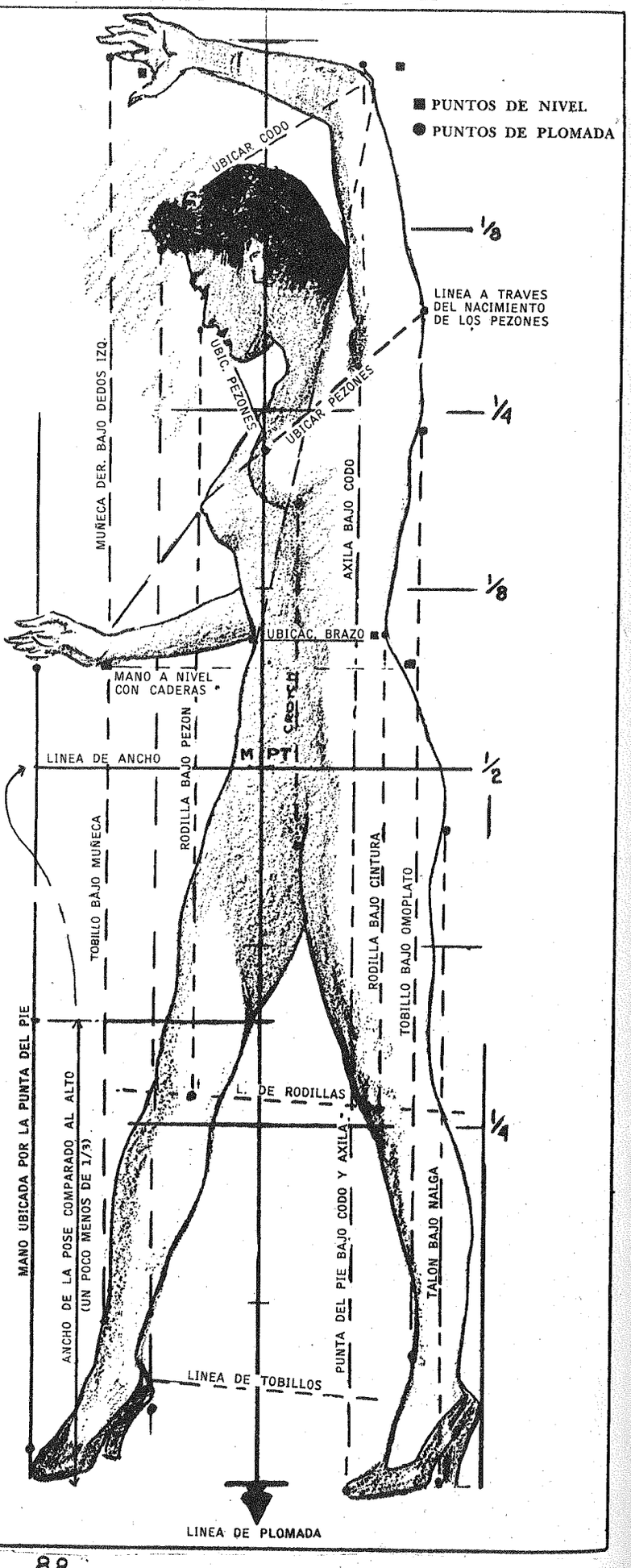


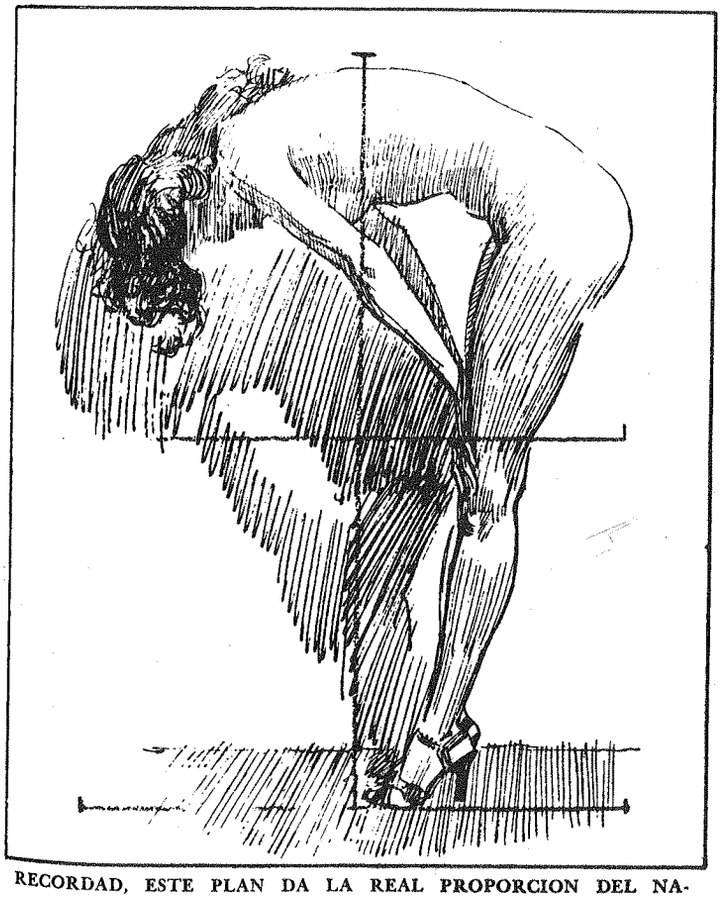
5. Ahora, con la línea de la plomada o a ojo, localizad todos los puntos importantes que caen uno debajo de otro. (En mi dibujo el talón derecho del sujeto estaba directamente debajo de su cabellera en la frente, la rodilla debajo del pezón, etc.).

6. Comenzad por emblocar la cabeza y el torso y desde la cabeza dirigid rectas de arriba abajo y rectas cruzadas a todo lo largo de la figura, arriba y abajo.

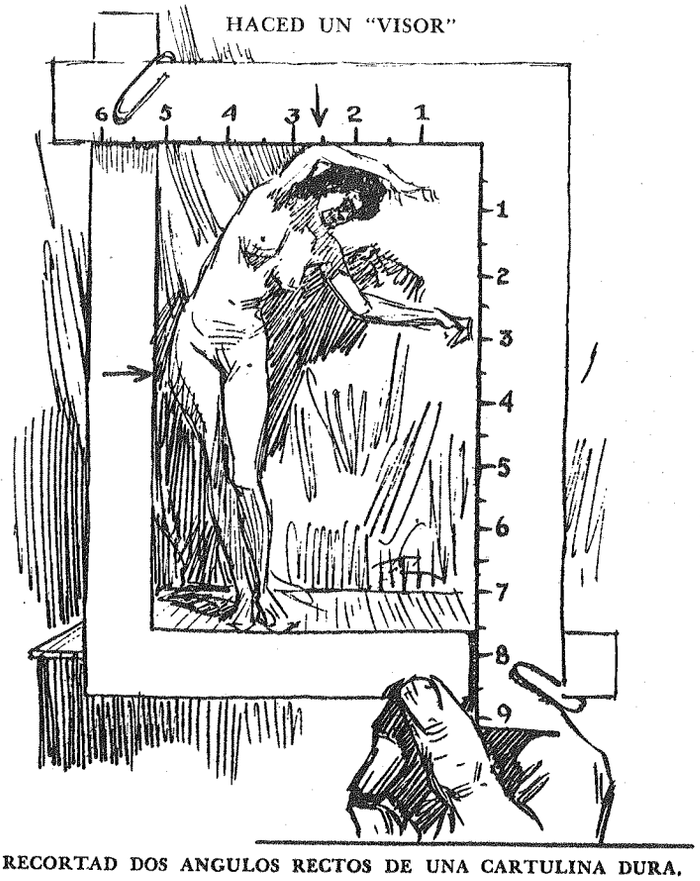
7. Para los ángulos trazad rectas a través y estableced un punto en la línea donde ella coincida con un punto conocido. (Ver línea del pecho y de los pezones. El punto conocido es la nariz. Esto localiza el pezón derecho).

8. Si confrontáis constantemente puntos opuestos, puntos debajo y donde nacen los ángulos, después de haber establecido el alto, ancho y puntos de división, ¡vuestro dibujo será exacto y sabréis que lo es!

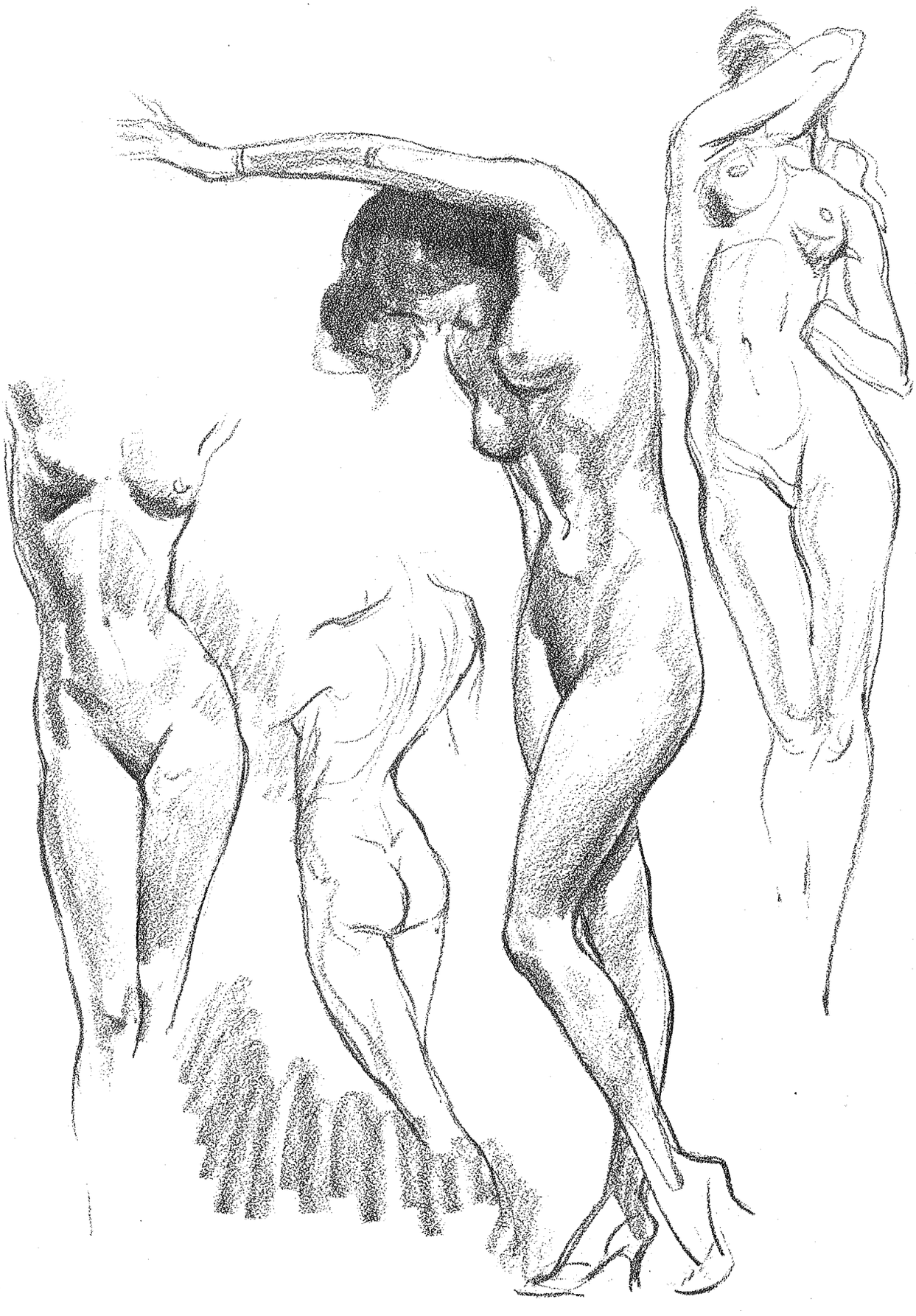




RECORDAD, ESTE PLAN DA LA REAL PROPORCION DEL NATURAL. HACED ALGUNOS AJUSTES SI LO DESEAIS. CORRIENTEMENTE AGREGAD UN POCO MAS EN LARGO



RECORTAD DOS ANGULOS RECTOS DE UNA CARTULINA DURA, GRADUADLOS EN CENTIMETROS Y UNIDLOS CON BROCHES; ASI PUEDEN AJUSTARSE. DARA EL ANCHO PROPORCIONADO AL ALTO



V. LA FIGURA DE PIE

En los capítulos precedentes hemos descripto gran parte del equipo indispensable para el dibujo profesional de figura. Acabáis de aprender un "medio de expresión", pero vuestro uso de este conocimiento está sólo empezando. Desde aquí en adelante deberéis aprender a expresar vuestra propia personalidad, exteriorizando vuestro gusto particular en la selección de los modelos, elección de poses, sentido dramático e interpretación, caracterización y ejecución técnica.

Los conocimientos rutinarios y la realidad llegan, de este modo, a ser la base de lo que frecuentemente se denomina inspiración, o cualidades espirituales, asunto que está poquísimamente tratado en los textos de arte. La verdad es que en esto no hay reglas inflexibles. El mejor consejo es velar por la chispa individual y convertirla en llama cuando la hayáis encontrado. Por mi parte, he comprobado que muchos estudiantes poseen iniciativa, están abiertos a la sugestión y son perfectamente capaces de ser inspirados para expresarse por sí mismos hábilmente. Creo que cuando hayáis comprendido cuáles son las cualidades necesarias para un dibujo aceptable tendréis una formidable ayuda para trasponer el abismo que media entre el dibujo de aficionados y el profesional.

Se necesitan dos amplios aproches: lo primero es la concepción, o "¿qué tenéis que decir"? Lo segundo es la interpretación, o "¿cómo podéis decirlo?" Ambos requieren sentimiento y expresión individual. Ambos exigen iniciativa, conocimientos e inventiva.

Demos el primer paso. Antes de que toméis el lápiz o saquéis una fotografía, o contratéis un modelo, debéis compenetraros de vuestro problema y de vuestro propósito. Debéis buscar una idea e interpretarla. Si la tarea entre manos requiere un dibujo diseñado para vender alguna cosa, preguntaos lo siguiente: ¿A quién debe atraer este dibujo? ¿Estará destinado a una categoría selecta o general de compradores? ¿Tendrán que ser hombres o mujeres los compradores? ¿Hay una manera representativa de expresar el asunto? ¿Puede convenir mejor una cabeza o una figura entera para completar la idea? ¿Podrán integrar la composición varias figuras? ¿Conviene un escenario o un fondo o puede transmitirse mejor el mensaje sin esto? ¿Dónde y cómo será reproducido: diario, revista, affiche? Debéis tener en cuenta cuál será el medio de anuncio utilizado. Una cartelera, por ejemplo, requerirá un sencillo fondo liso y el uso de cabezas grandes, puesto que el aviso será captado de un solo vistazo. Los dibujos para diarios tienen que prepararse para su reproducción sobre papeles bastos: deben ser lineales, sencillos, sin sutilezas de medios tonos. Para revistas, puesto que el lector tiene más tiempo para ver, utilizaréis figuras completas y también fondo si es necesario. La tendencia, no obstante, es la de simplificar y despojar a los dibujos de todo lo que no es de mayor importancia.

Con el segundo paso avanzáis hacia la interpretación práctica de la idea. Eliminad todo aquello que sabéis que no es práctico. Por ejemplo, no empleéis para una cartelera varias figuras de cuerpo entero porque sus expresiones no pueden ser transmitidas a distancia. Dando luego por sentado que elijáis, acertadamente, cabezas de gran tamaño, ¿cuáles son los tipos que necesitáis? ¿Cuáles las expresiones? ¿Cuáles serán las poses? ¿Haréis mejor si usáis la cámara y fijáis una expresión que sabéis no puede ser sostenida por una hora? ¿Podéis poner a la "Madre" aquí y tenéis también espacio para los letreros? ¿Estará mejor allí? ¿Qué podréis elegir para fondo? ¿Cuál será el estilo y color de su vestido? Empezad desde este momento a ensayar con impresiones miniatura sobre un block de papel hasta que podáis decir: "Es esto", y luego, con todo el vigor que hay en vosotros proceded a demostrar que "Es esto".

No hay libro en el mundo que pueda trabajar por vosotros. No hay director de arte que pueda hacer vuestra tarea. Aun cuando el director de arte, en el mejor de los casos, proyecte la idea general, espacio y emplazamiento, exigirá vuestra interpretación. No hay copia que podáis colocar ante vosotros y que responda completamente a vuestra necesidad. El trabajo de otro ha

sido hecho para su propio propósito y para otro problema. La diferencia principal entre el aficionado y el profesional está en que el último dibuja valerosamente a su modo, mientras que el primero busca a tientas una forma propia de expresión.

Hay infinita variedad de poses. Los seres humanos se paran, se arrodillan, se agazapan, se sientan o se acuestan; pero hay mil maneras de hacer estas cosas. Sorprende, por ejemplo. observar cuántos modos hay de estar de pie.

Planead cuidadosamente la figura de pie, recordando que aunque estar de pie es una pose estática, podéis sugerir que la figura es capaz de movimiento. Sólo cuando retratéis un momento de tensión, que demande rigidez en la figura, detendréis el movimiento latente. Para atenuar la sensación estática, poned el peso sobre una pierna, girad el torso, inclinad y girad la cabeza o dejad que la figura se apoye o esté soportada por algo. Una regla bastante buena es no dibujar nunca la cara y los ojos mirando directamente hacia adelante y la cabeza perpendicular sobre los hombros, a menos que busquéis una definida actitud agresiva, para expresar desafío, atrevimiento, o choque de una persona con otra. Esta actitud recuerda una muy común en las antiguas fotografías, cuando las cabezas de los abuelos eran sostenidas por una abrazadera durante el proceso de sacar su retrato.

Procurad que la cabeza o los hombros estén doblados o inclinados, o ambas cosas a la vez. En la figura de pie, todo debe ser aflojamiento, equilibrio y distribución de peso. Es preferible cualquier clase de ademán, antes que las manos colgando inmóviles a los costados. Una joven tímida tiene la sensación de que no sabe nunca qué hacer con sus manos. El artista sin imaginación tampoco sabe qué hacer con las manos de sus figuras. Pero la joven puede poner sus manos sobre sus caderas, tocar sus abalorios, arreglar su cabello, sacar su neceser, aplicarse lápiz labial, fumar un cigarrillo. Las manos pueden ser muy expresivas.

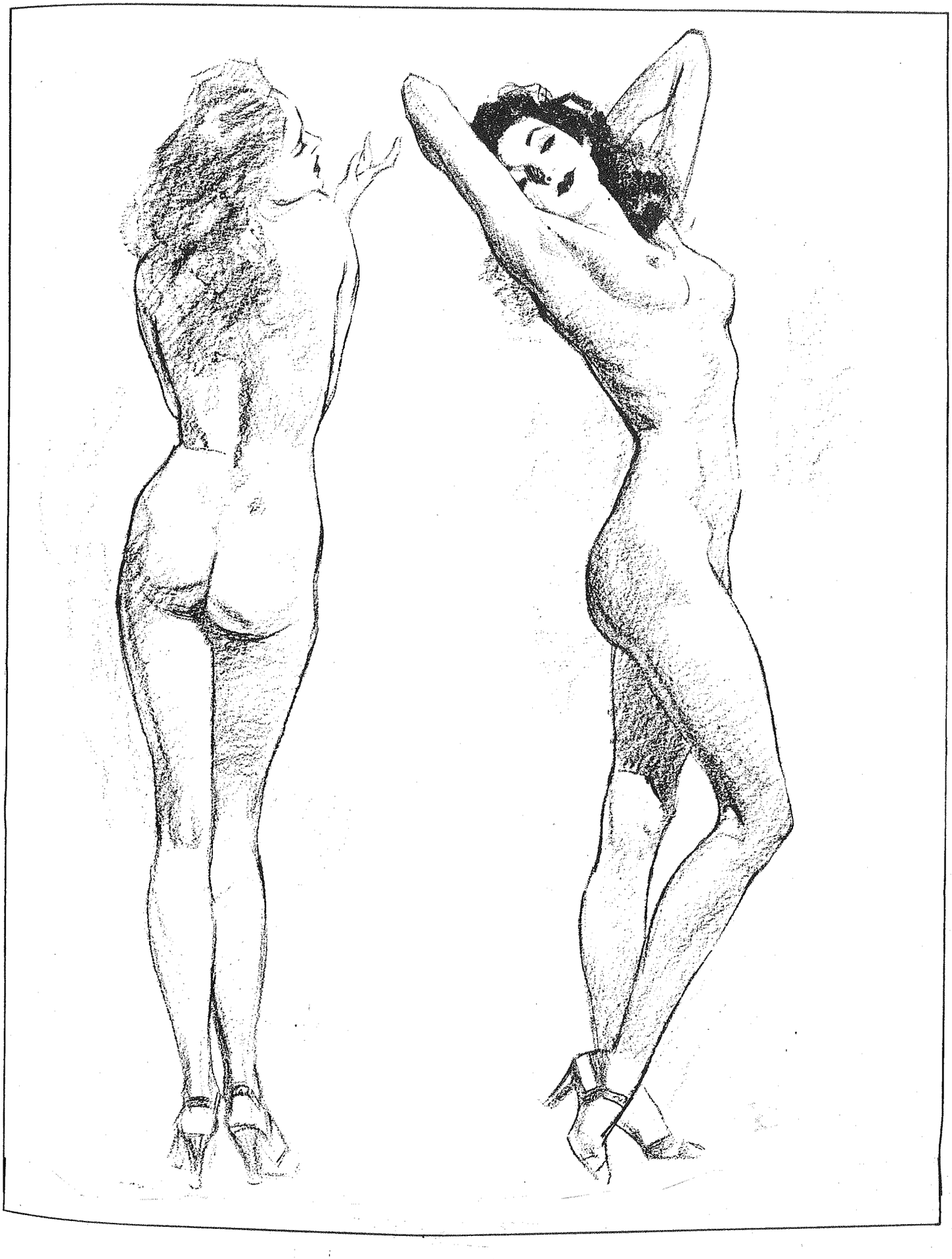
Si dibujáis piernas, que sean atractivas, aun en la pose de pie. Doblad una rodilla. Levantad un talón. Haced cualquier cosa menos mantenerlas como encoladas al suelo una junto a la otra. Contorsionad el cuerpo, inclinad una cadera, disponed los codos a diferentes alturas, entrelazad las manos, poned una mano sobre la cara, haced cualquier cosa que evite que el dibujo parezca un monigote de madera. Dibujad una cantidad de pequeños "entretenimientos" hasta encontrar uno que sea atractivo. *Procurad que toda figura de pie haga algo más que estar de pie.* Hay tantas actitudes naturales posibles para combinar con el relato de una narración, para expresar una idea o emoción, que no será difícil ser original.

Cuando ilustro un relato, generalmente leo las partes más significativas del manuscrito a los modelos. Procuro que representen las situaciones tan naturalmente como sea posible. Al mismo tiempo procuro imaginar cómo actuaría yo en las circunstancias del relato. Existe, naturalmente, el peligro de la exageración, o de usar gestos que excedan de lo natural o lógico, lo cual es casi tan malo como lo estático.

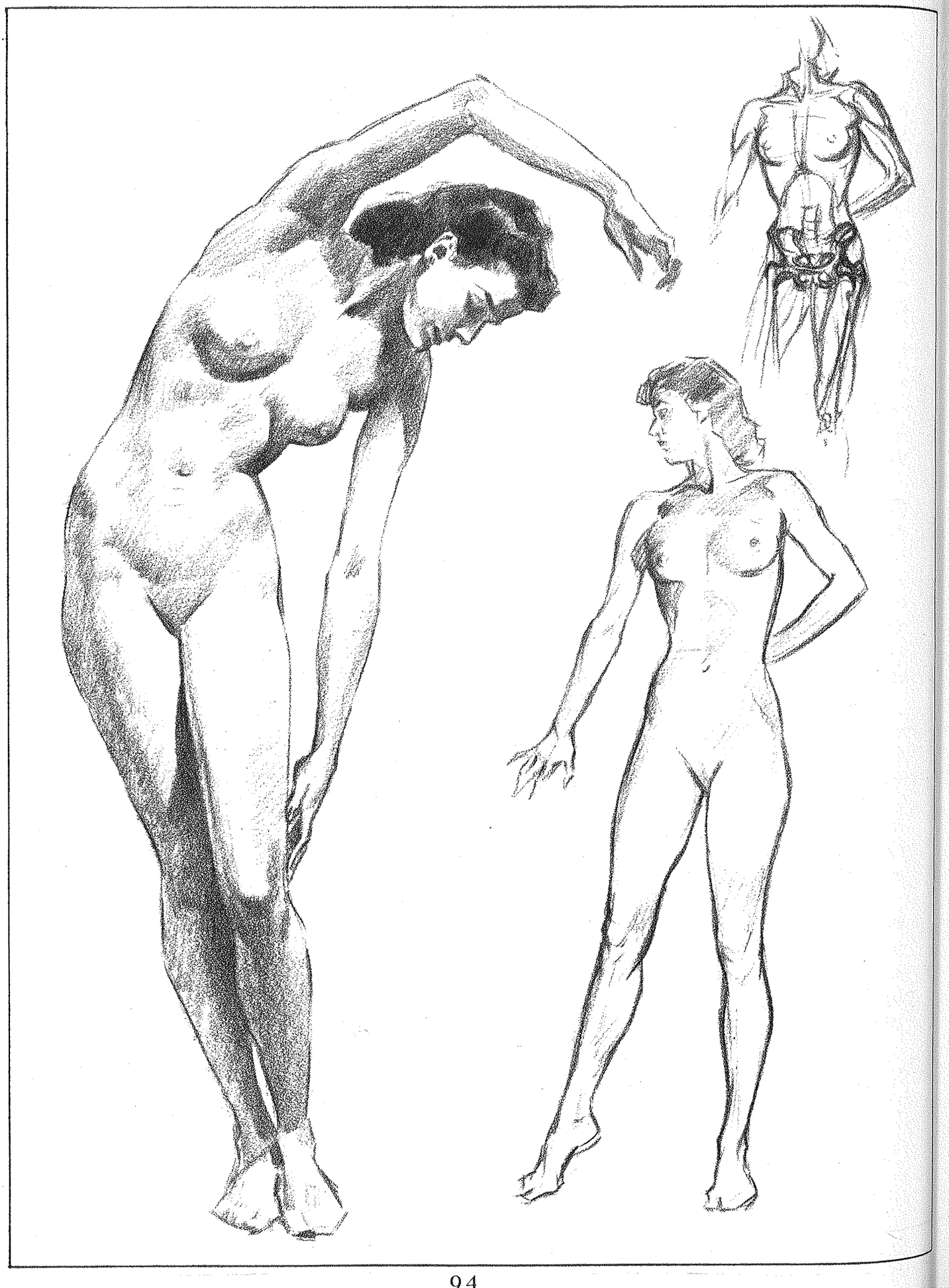
Ensayad con la iluminación sobre el modelo para expresar mejor lo que habéis imaginado. Dad importancia a una parte de la figura, haciendo incidir sobre ella la luz más fuerte y concentrada. A veces, partes de una figura pueden ser sumidas en sombra con ventaja. Una silueta puede ser más fuerte y convincente que un sujeto brillantemente iluminado.

La escala completa de expresión está ahí, para que elijáis. No practiquéis unas pocas maneras que tengáis que repetir continuamente. Procurad realizar cada cosa que hagáis tan original en concepción y ejecución como os sea posible.

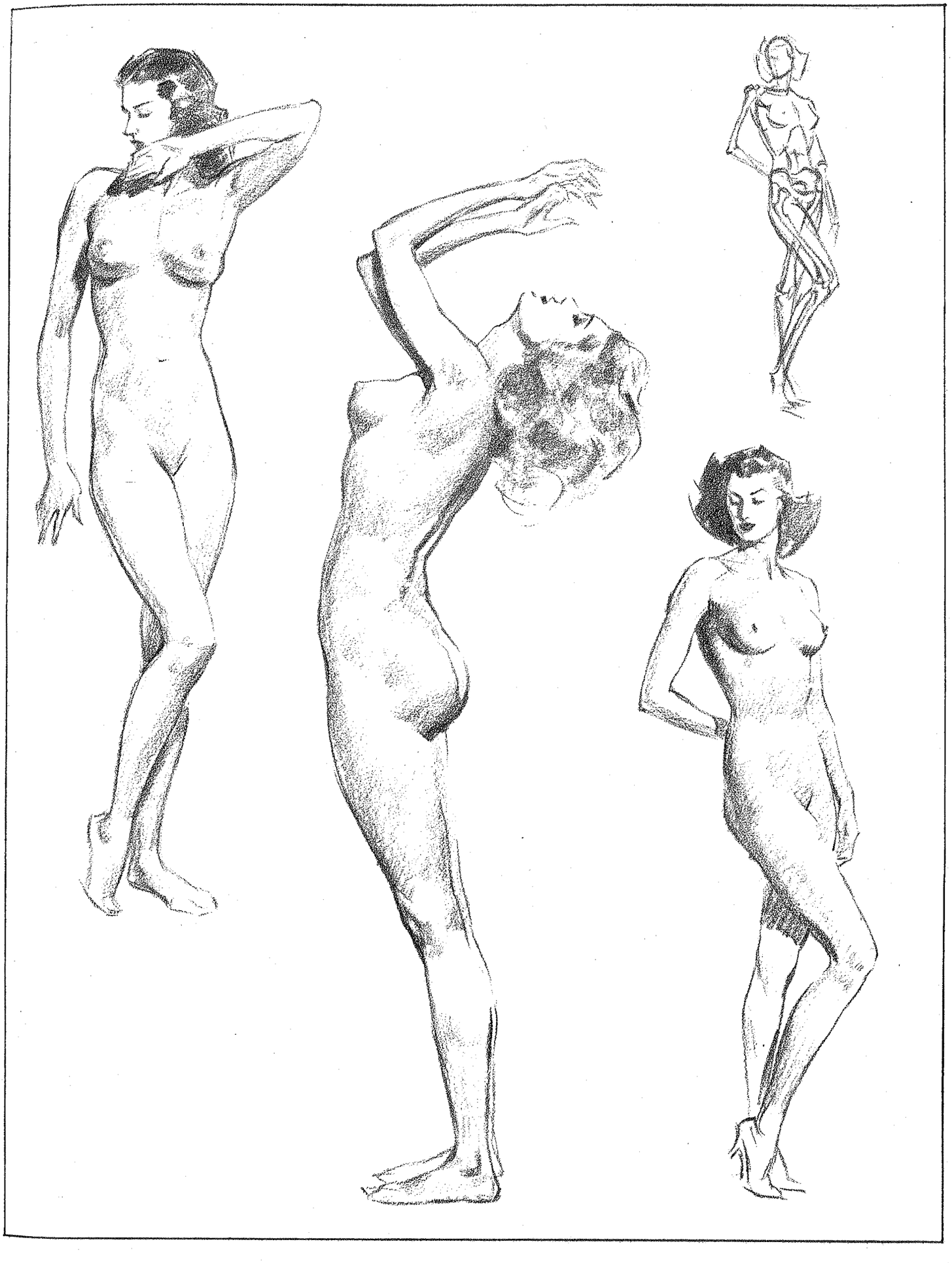
EL PESO SOBRE UN PIE



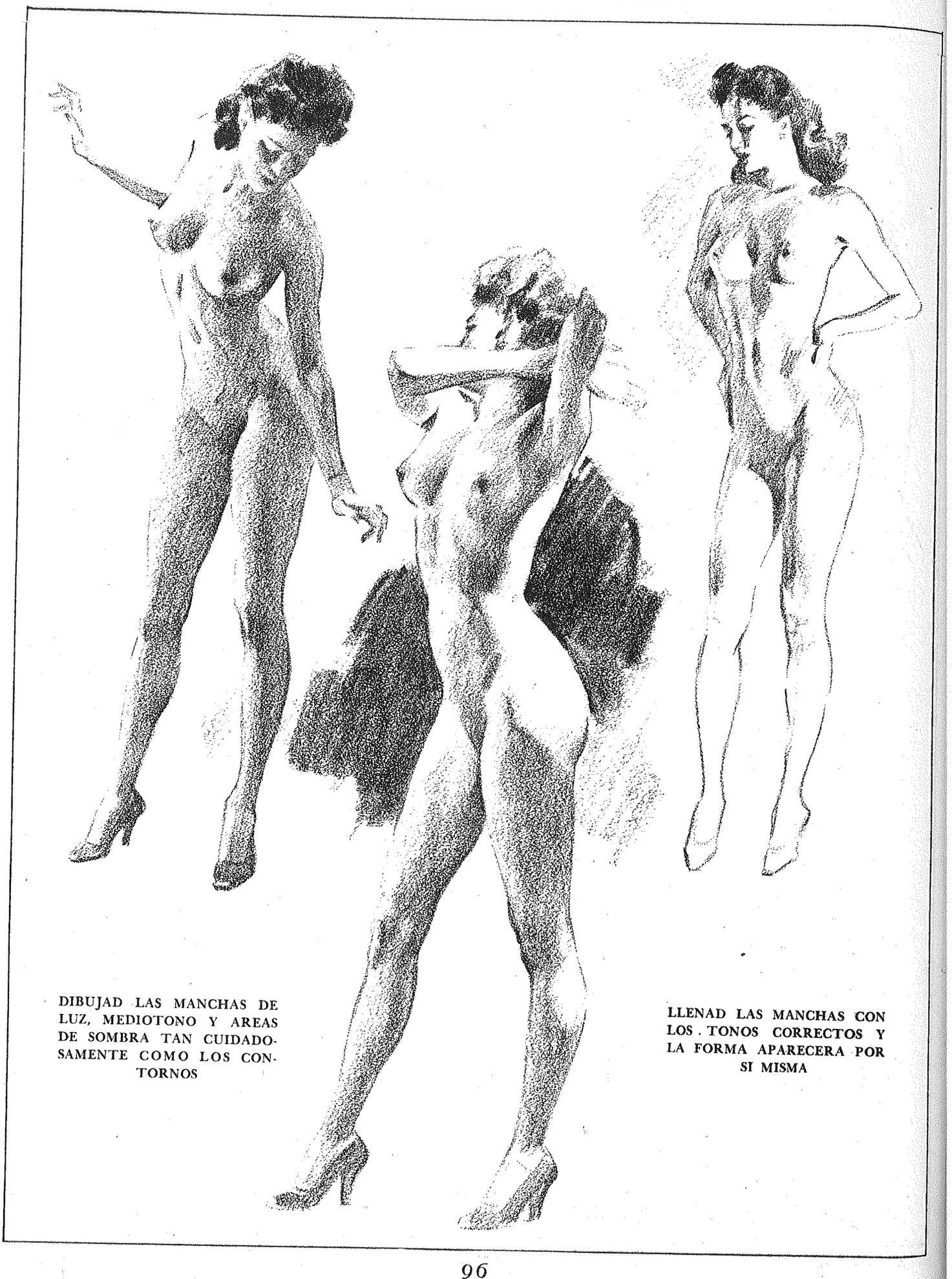
PESO DISTRIBUIDO



HAY MUCHAS MANERAS DE PARARSE

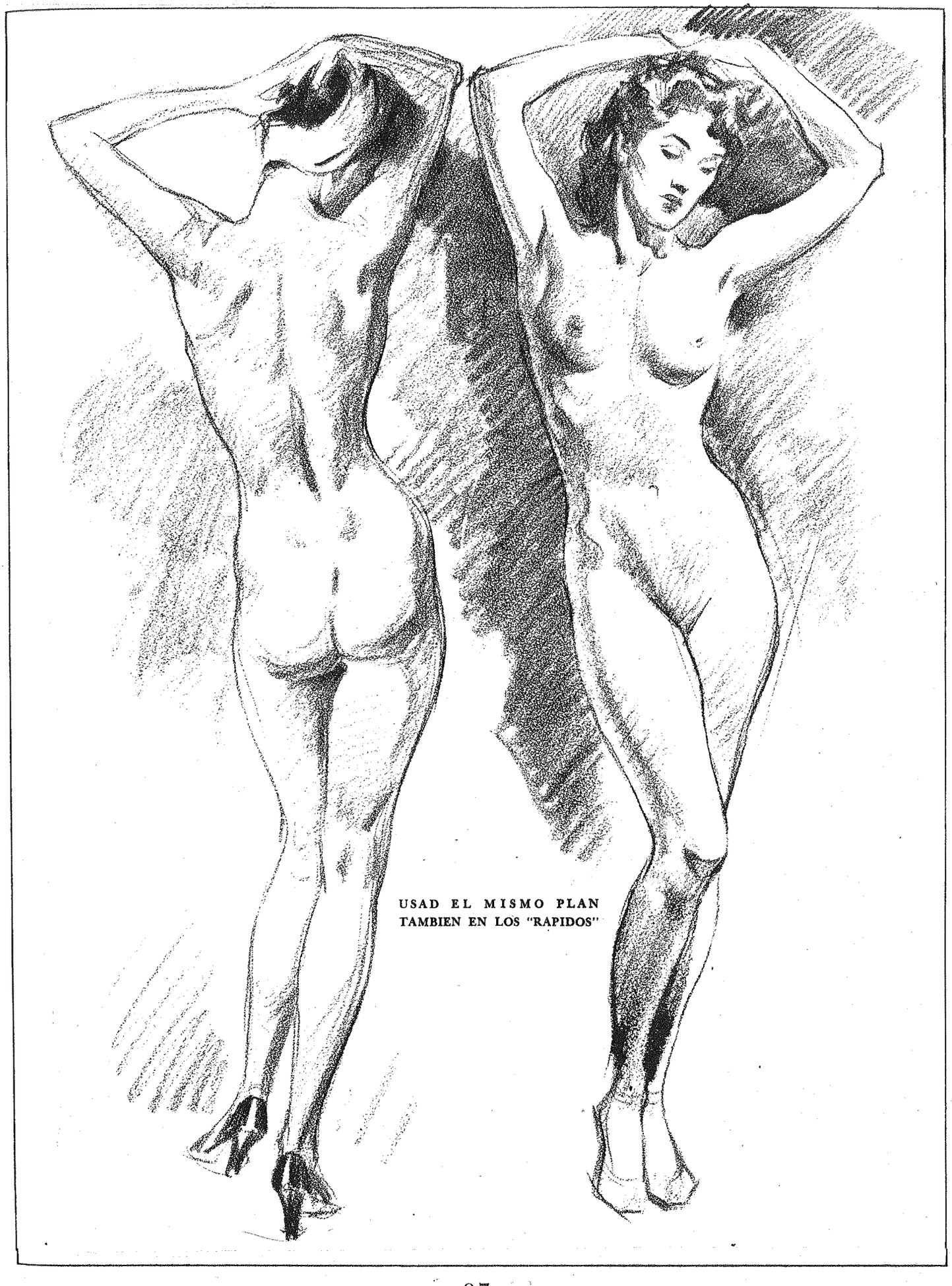


LA SOMBRA DEFINE LA FORMA



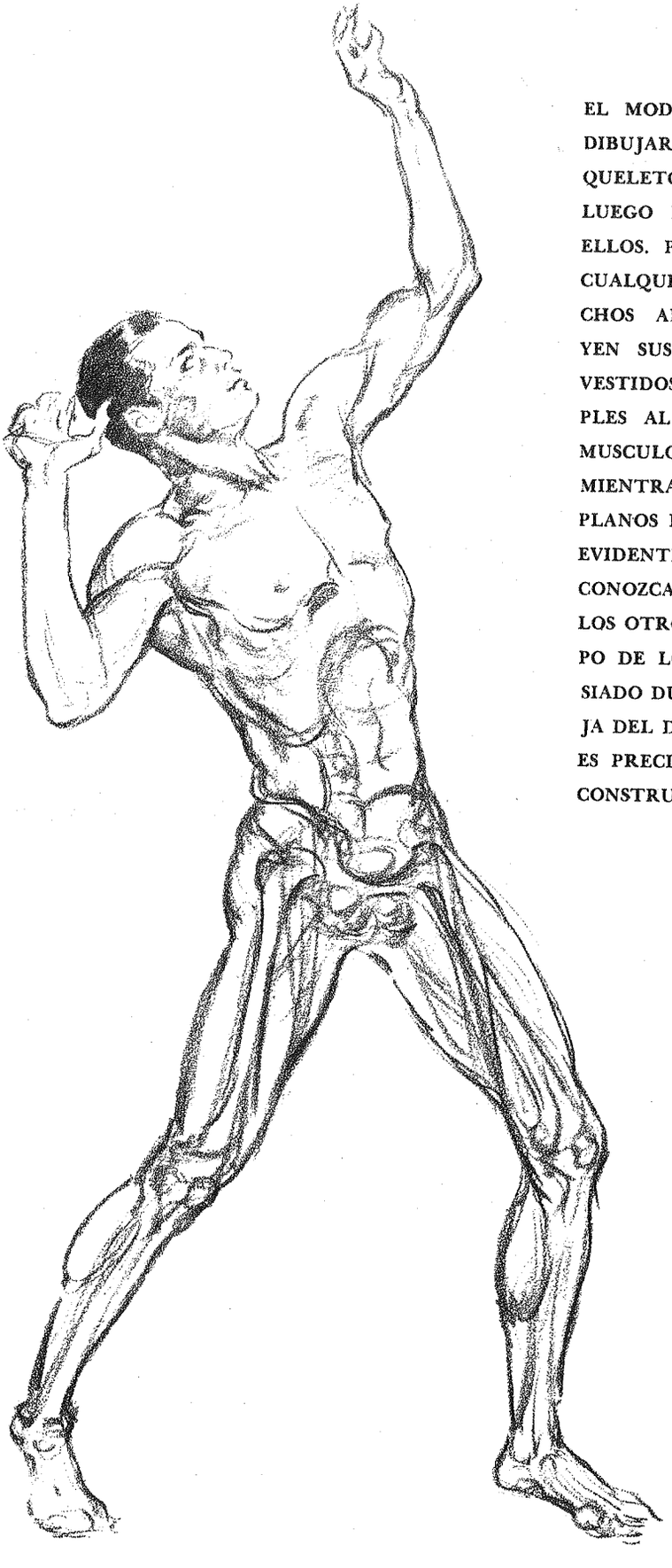
DIBUJAD LAS MANCHAS DE LUZ, MEDIOTONO Y AREAS DE SOMBRA TAN CUIDADOSAMENTE COMO LOS CONTORNOS

LLENAD LAS MANCHAS CON LOS TONOS CORRECTOS Y LA FORMA APARECERA POR SI MISMA

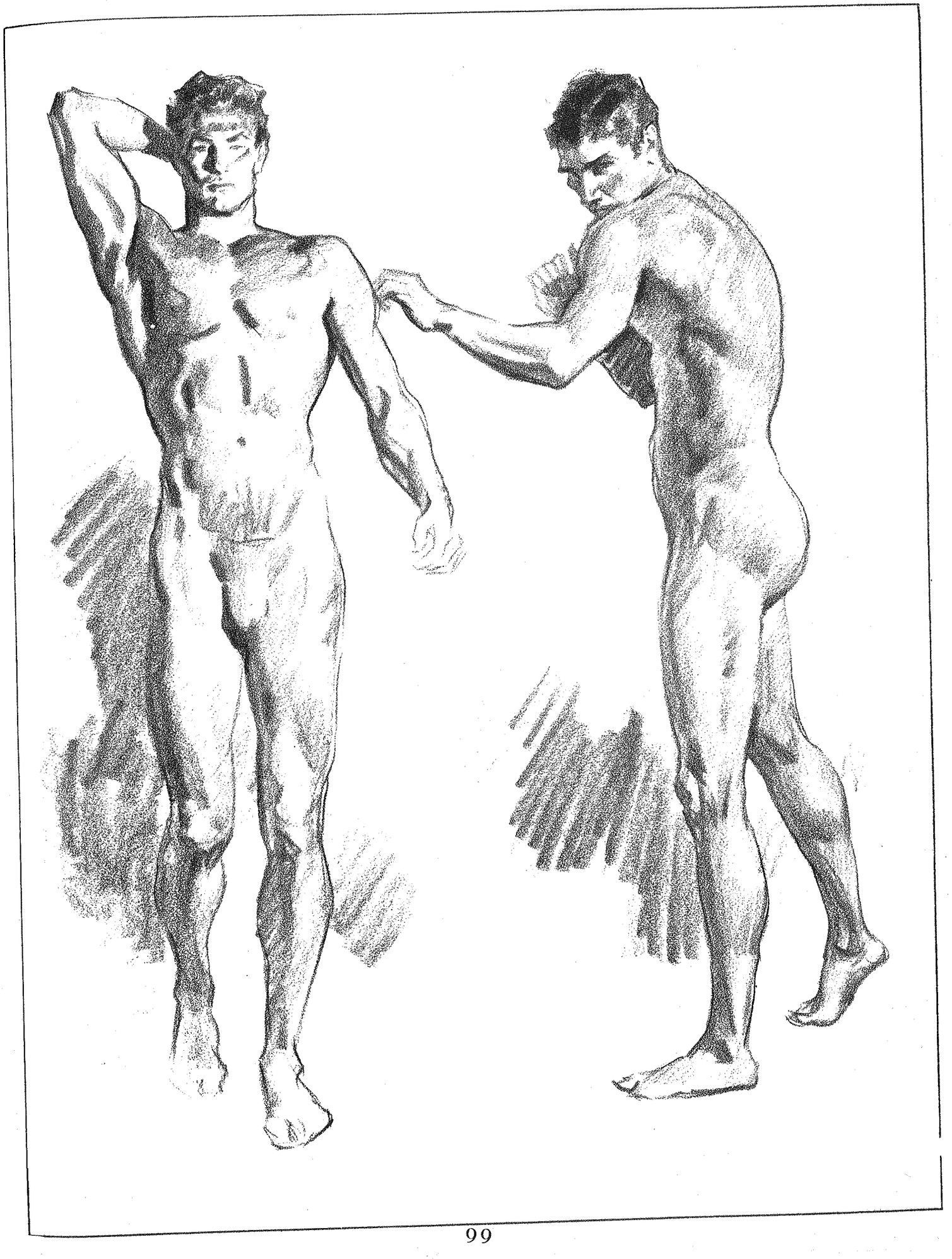


USAD EL MISMO PLAN
TAMBIEN EN LOS "RAPIDOS"

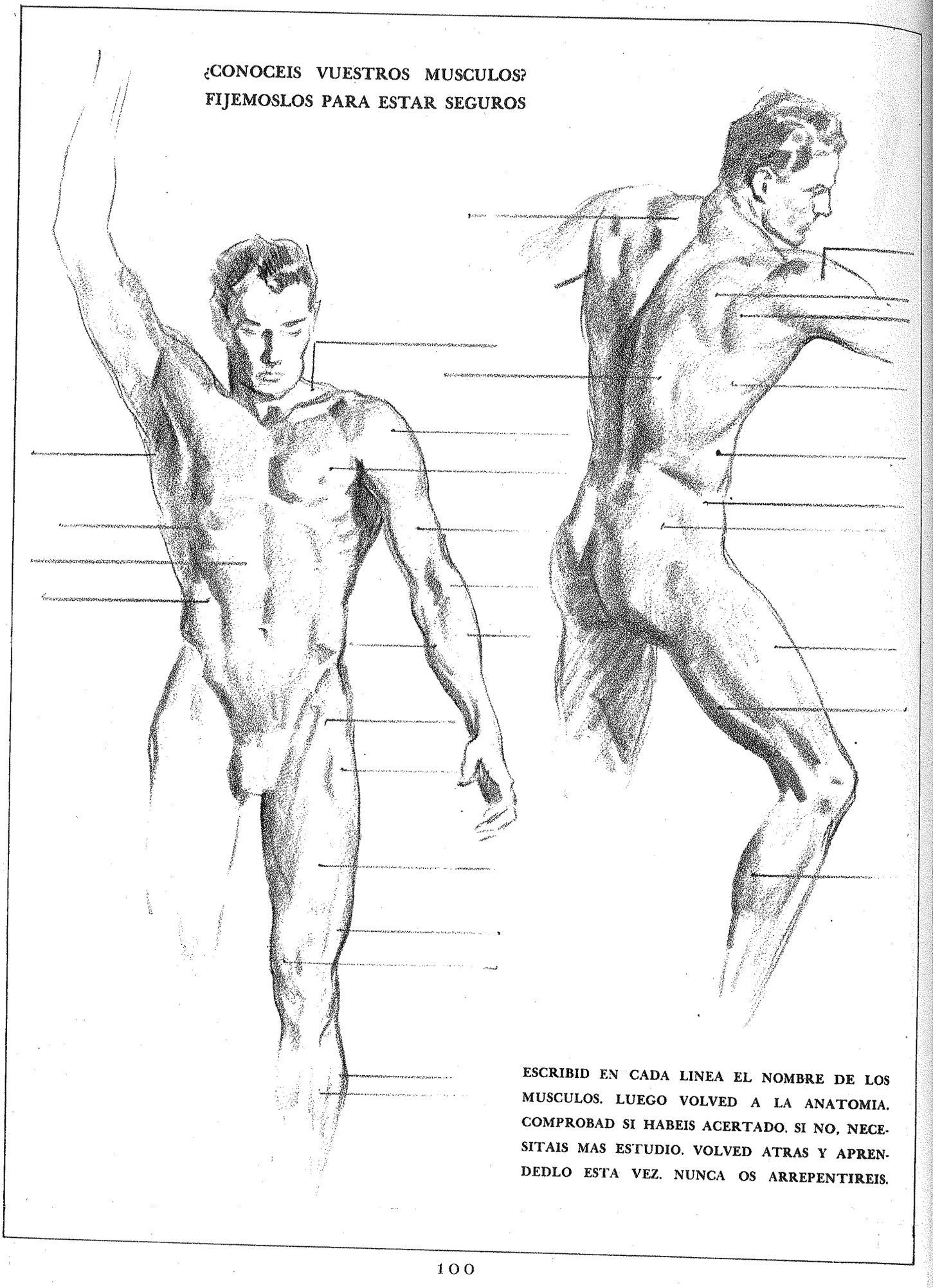
LA CONSTRUCCION PARTIENDO DEL ESQUELETO



EL MODO MAS SEGURO PARA APRENDER A DIBUJAR LA FIGURA ES EMPEZAR CON EL ESQUELETO, CONSTRUYENDO LOS HUESOS Y LUEGO LOS MUSCULOS PRINCIPALES SOBRE ELLOS. PODEIS EMPEZAR CON COPIAS DE CUALQUIER FIGURA O CON UN MODELO. MUCHOS ARTISTAS PROFESIONALES CONSTRUYEN SUS FIGURAS ANTES, AGREGANDO LOS VESTIDOS LUEGO. ENSAYAD POSES MUY SIMPLES AL PRINCIPIO. LOS HUESOS Y LOS MUSCULOS APARECERAN INSTINTIVAMENTE MIENTRAS DIBUJEIS. DEBEIS VERLOS COMO PLANOS DE LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. SON EVIDENTES PARA CUALQUIER ARTISTA QUE CONOZCA ANATOMIA, MIENTRAS QUE PARA LOS OTROS NO LO SON. PERTENECED AL GRUPO DE LOS QUE SABEN. LA LUCHA ES DEMASIADO DURA PARA AGREGARLE LA DESVENTAJA DEL DESCONOCIMIENTO. VUESTRO TIEMPO ES PRECIOSO Y NO PODEIS LUCHAR CON LA CONSTRUCCION, AMEN DE TODO LO DEMAS.



EXAMEN ANATOMICO



ESCRIBID EN CADA LINEA EL NOMBRE DE LOS MUSCULOS. LUEGO VOLVED A LA ANATOMIA. COMPROBAD SI HABEIS ACERTADO. SI NO, NECESITAIS MAS ESTUDIO. VOLVED ATRAS Y APRENDEDLO ESTA VEZ. NUNCA OS ARREPENTIREIS.

Un problema típico tratado con un director artístico de propaganda.

"Haga el favor de bosquejar algunas pequeñas figuras solamente para las poses", os dice un director artístico, "para presentar a la Blank Knitting Cº, sugiriendo nuestro próximo aviso. Indique un traje de baño enterizo. Los detalles del traje de baño serán proporcionados posteriormente. Utilice una pose de pie. La figura se recortará sobre un fondo blanco y el aviso ocupará media página vertical en el *Satevepost*".

Cuando hayáis hecho una serie de bocetos, mostrad los dos que os parezcan mejores al director de arte, quien se los llevará a su cliente. Después el director de arte os llama: "El señor Blank elige éste. Haga el favor de dibujarlo al tamaño adecuado para la revista. El tamaño de la página es de nueve y tres octavos por doce y un octavo en pulgadas (24 por 31 centímetros aproximadamente). Dispondrá usted de la mitad vertical izquierda. Puede hacerlo a lápiz. Utilice luz y sombra para la figura".

El señor Blank aprueba uno de vuestros croquis a lápiz, y el director dice: "Consiga su modelo y tome algunas instantáneas. Nuestro cliente desea exteriores con luz solar y nos previene para que los ojos del modelo no parezcan bizcos".

El paso inmediato es fotografiar a una amiga en traje de baño. Lo probable es que tengáis que idealizar su figura cuando realicéis vuestro dibujo en base a esta fotografía. Hacedla de ocho cabezas de alto. Indicad la cruz inguinal a la mitad de la figura. Modificad las caderas y los muslos, si es necesario.

Ella podría estar sonriéndoos por encima de su hombro. Tener sus cabellos sueltos, ondulantes, tal vez. Encontrad algún empleo para sus manos. Haced todo el dibujo tan llamativo como os sea posible.

Puesto que vuestro dibujo será reproducido por grabado a mediotono, tenéis una amplia gama de valores con que trabajar. Podéis usar lápiz, carbonilla, lápiz litográfico, lápiz Wolf, o lavado. Podéis esfumar si lo preferís. También podéis elegir pluma y tinta, pincel o pincel seco. Dibujad sobre cartulina Bristol o cartón para ilustración y mantenedlo bien liso. No enrolléis nunca un dibujo que sea para reproducir.

VI. LA FIGURA EN ACCION: GIROS Y CONTORSIONES

Toda buena pose de acción tendrá una insinuación de "deslizamiento". Tal vez pueda describir mejor este deslizamiento diciendo que el movimiento inmediatamente precedente a la pose se siente aún. En las páginas siguientes he procurado destacar este deslizamiento o línea que acaban de seguir las piernas. El caricaturista puede exagerar el sentido de movimiento dibujando sus deslizamientos con líneas hacia atrás de una mano o un pie que se mueven.

La única forma de obtener deslizamiento en la línea es hacer realizar a la modelo el movimiento completo y observar cuidadosamente para elegir el instante que sugiere mejor el movimiento. Generalmente la acción puede ser expresada mejor si utilizáis el comienzo o la terminación del deslizamiento. Un "pitcher" de "base-ball" sugiere más acción cuando está todo contorsionado, listo para tirar, en el justo momento en que acaba de soltar la pelota. Un "golfer" expresa mejor el movimiento al comenzar o al finalizar su balanceo. Si tuvierais que representarlo en el momento de golpear la pelota, vuestro dibujo no tendría acción pictóricamente, y el sujeto parecería estar, simplemente, conversando con la pelota. Un caballo parece que va más rápido cuando sus cuatro remos están recogidos debajo de él o enteramente extendidos. El péndulo de un reloj parece moverse cuando está en cualquiera de los dos extremos de su recorrido. Un martillo alzado contra un clavo sugiere más potencia y movimiento que si se representa pegado al clavo.

Para que el dibujo tenga efecto psicológico es esencial percibir todo el recorrido completo del movimiento. Al observador habrá que sugerirle todo el movimiento, o que sienta que el movimiento acaba de ser completado. Tratáis de agacharos, instintivamente, ante un puño cerrado que ha retrocedido ante vuestra cara, pero acaso no os moveríais si el mismo puño estuviera a sólo dos pulgadas de vuestro rostro. El boxeador ha aprendido a hacer buen uso de este efecto psicológico en sus puñetazos cortos.

Otro medio de ilustrar la acción es expresar sus resultados; así, por ejemplo, un vaso que ha caído y ha derramado su contenido, con un brazo o una mano encima de él. El movimiento real ha sido completado. Otro ejemplo es el de un hombre que ha caído al recibir un puñetazo, con el brazo que le ha pegado aún extendido.

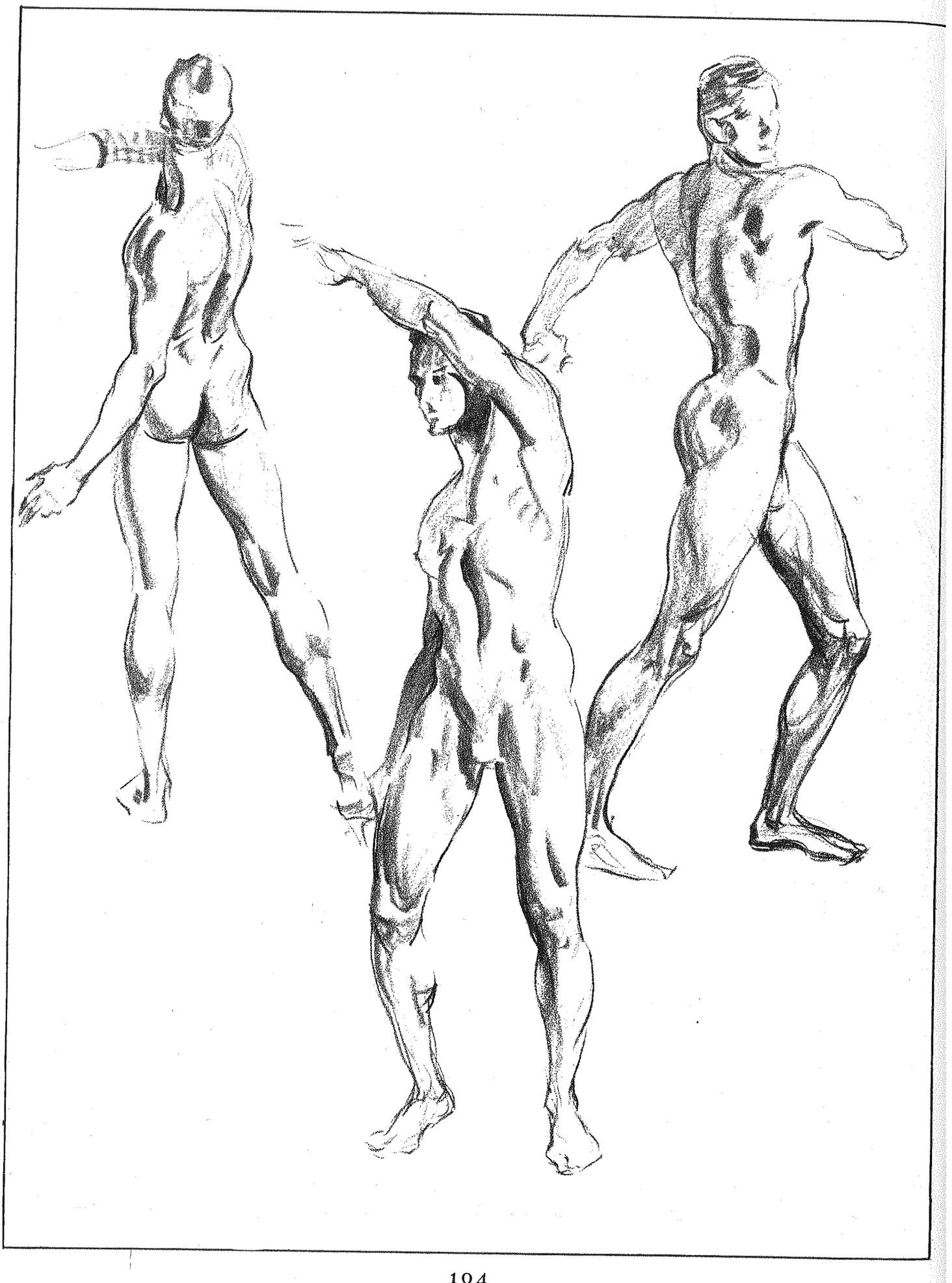
Hay casos, no obstante, en los cuales el punto medio de la acción es mejor. Esto se llama "acción suspendida". Un caballo en el momento de salvar una valla, un nadador que salta, un edificio derrumbándose: todos éstos son ejemplos de acción suspendida.

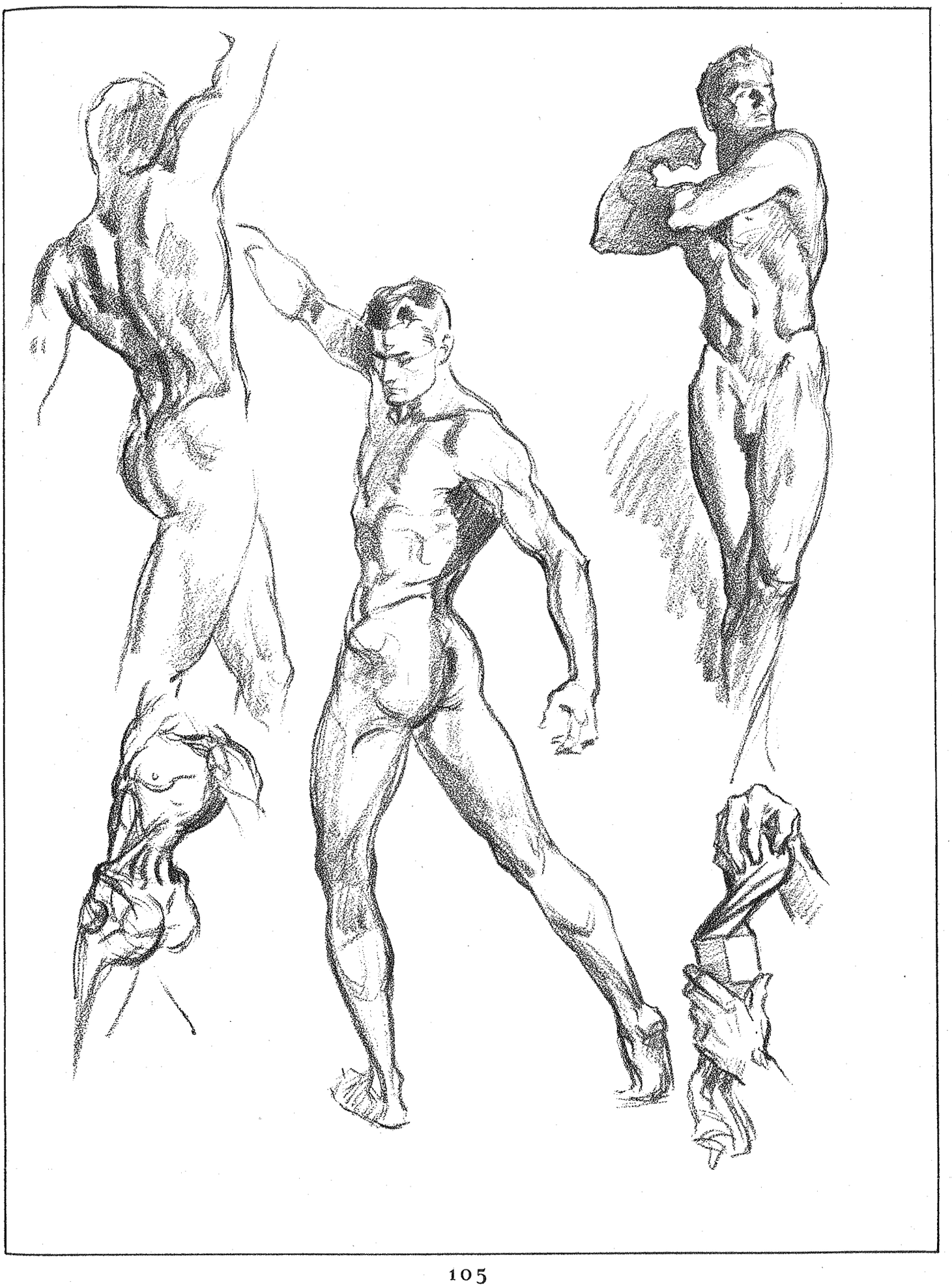
Fijad en la mente el giro completo de la acción y haced pequeños croquis a este efecto. A veces podréis ayudar la acción con un poco de borrosidad, alguna polvareda, una expresión facial. El caricaturista puede escribir: "¡Zas!", "¡Bing!", "¡Plaf!", pero vosotros no.

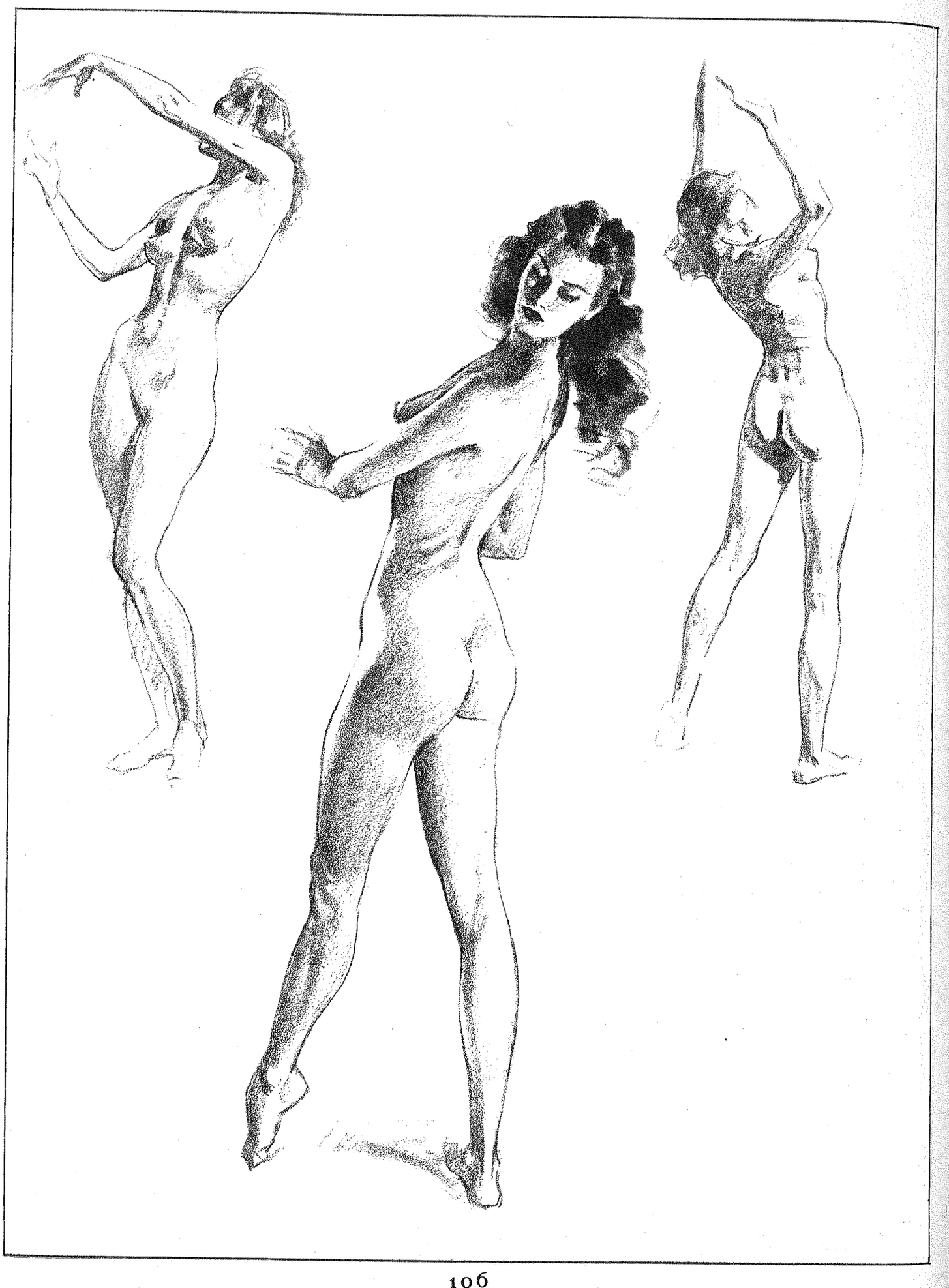
Si realizáis la acción, tendréis una sensación más acabada de la misma. Incorporaos y hacedlo, aun cuando os parezca un poco tonto. Si podéis estudiar la acción frente a un espejo grande, tanto mejor. Debería haber un espejo en todo estudio.

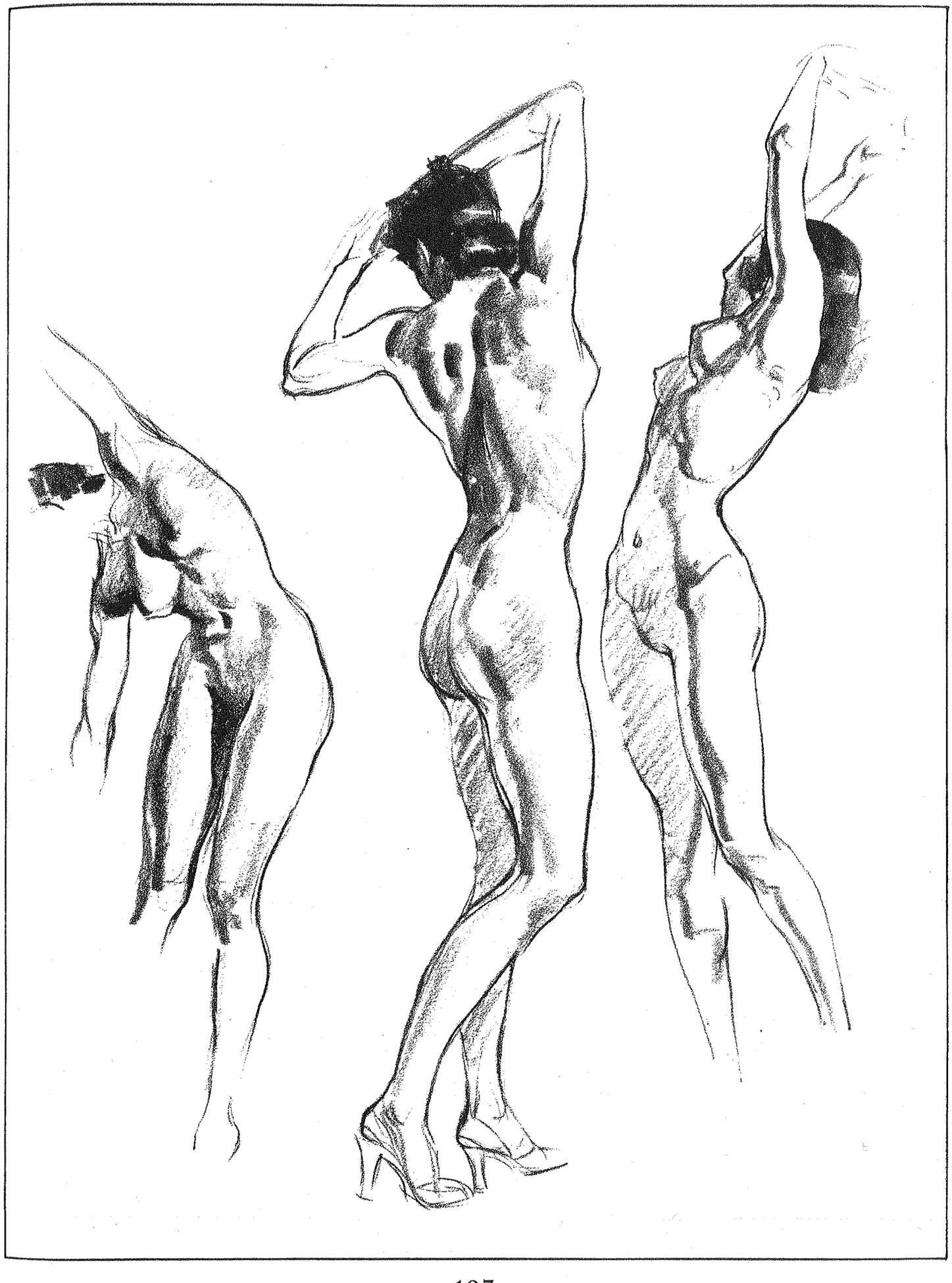
Algunas de vuestras instantáneas fotográficas de "acción" podrán desagradaros a menos que tengáis presentes en la imaginación estos hechos; el conocerlos os ayudará a apretar el disparador en el momento preciso.

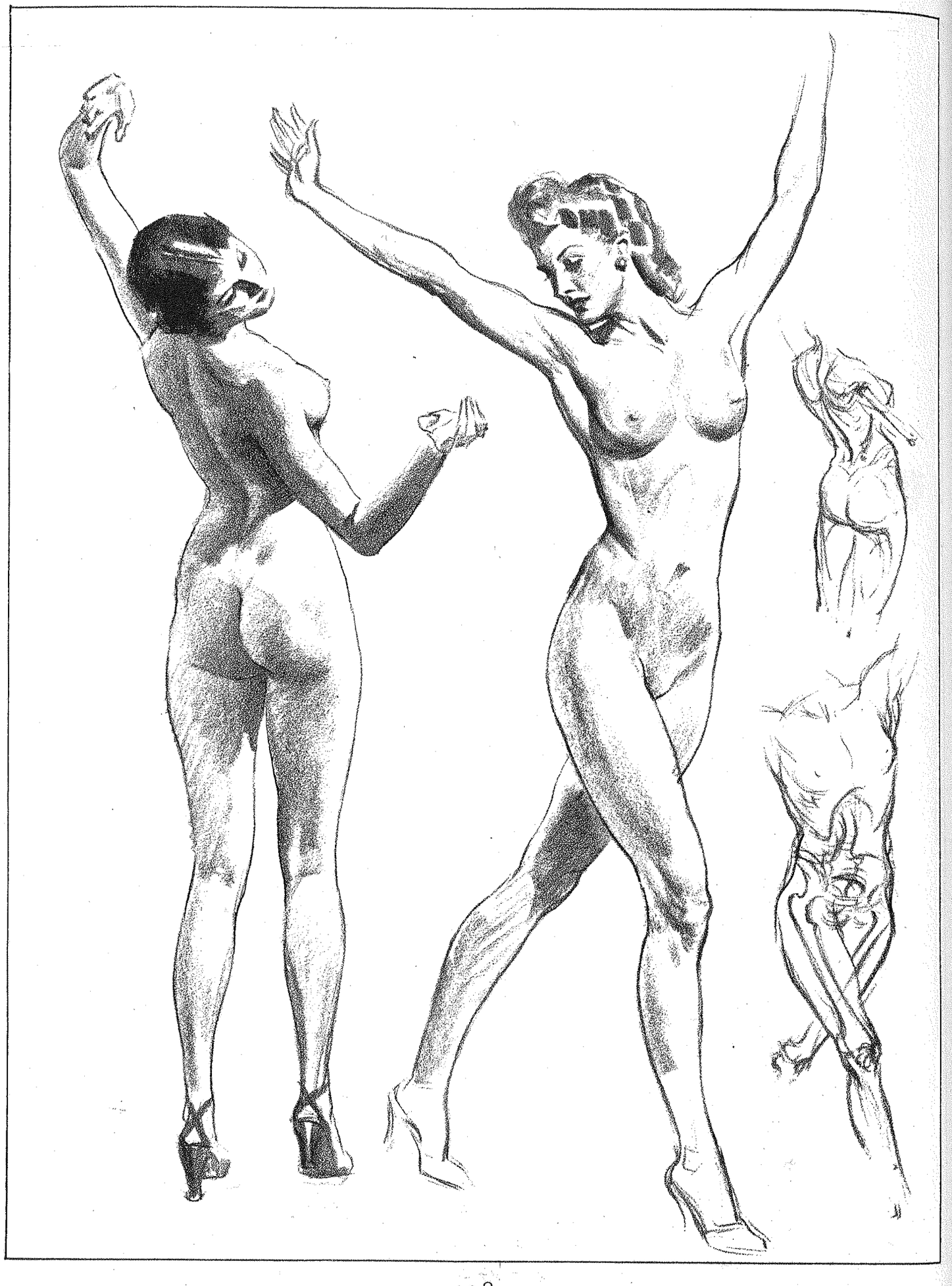
GIROS Y CONTORSIONES

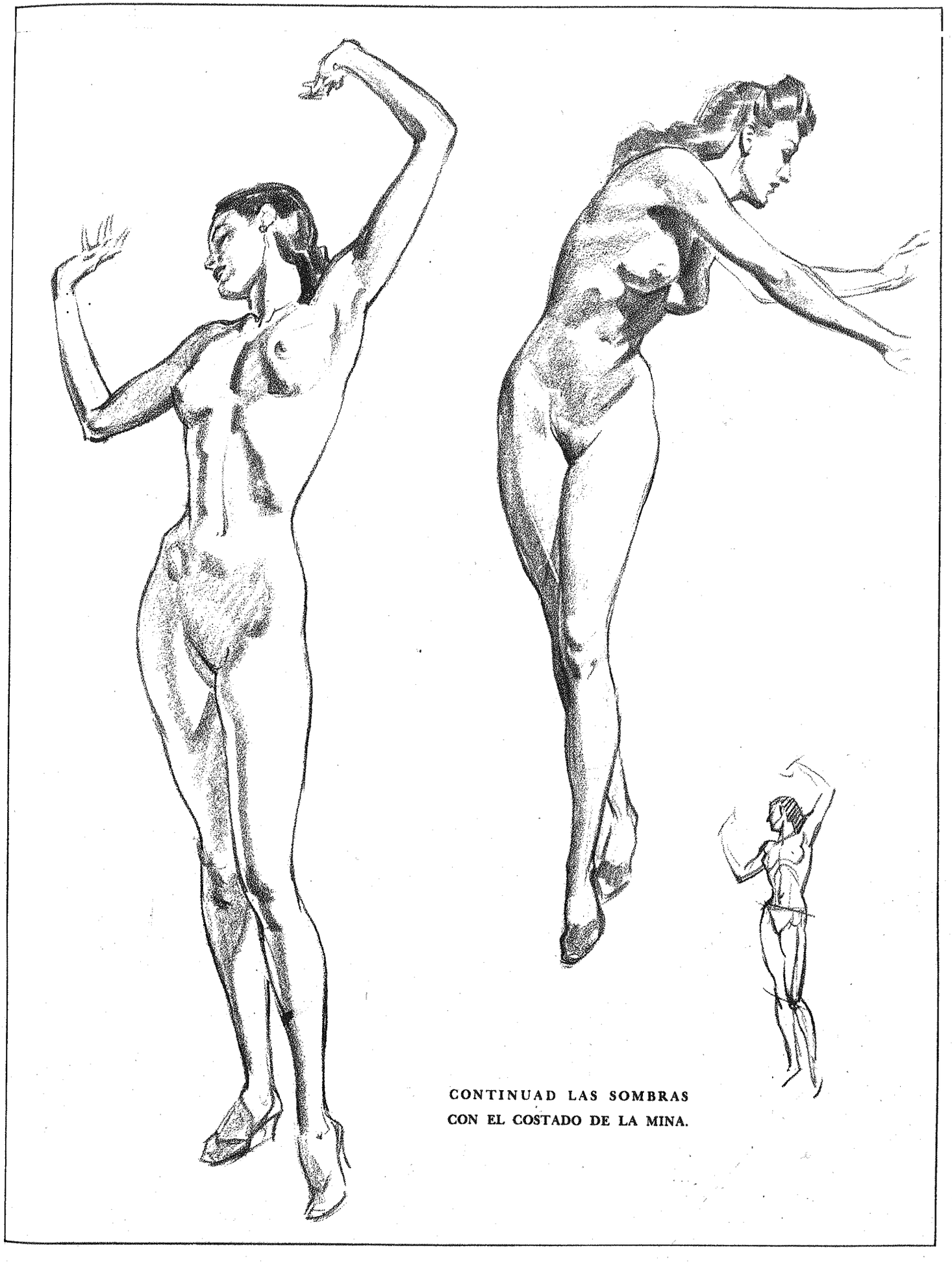




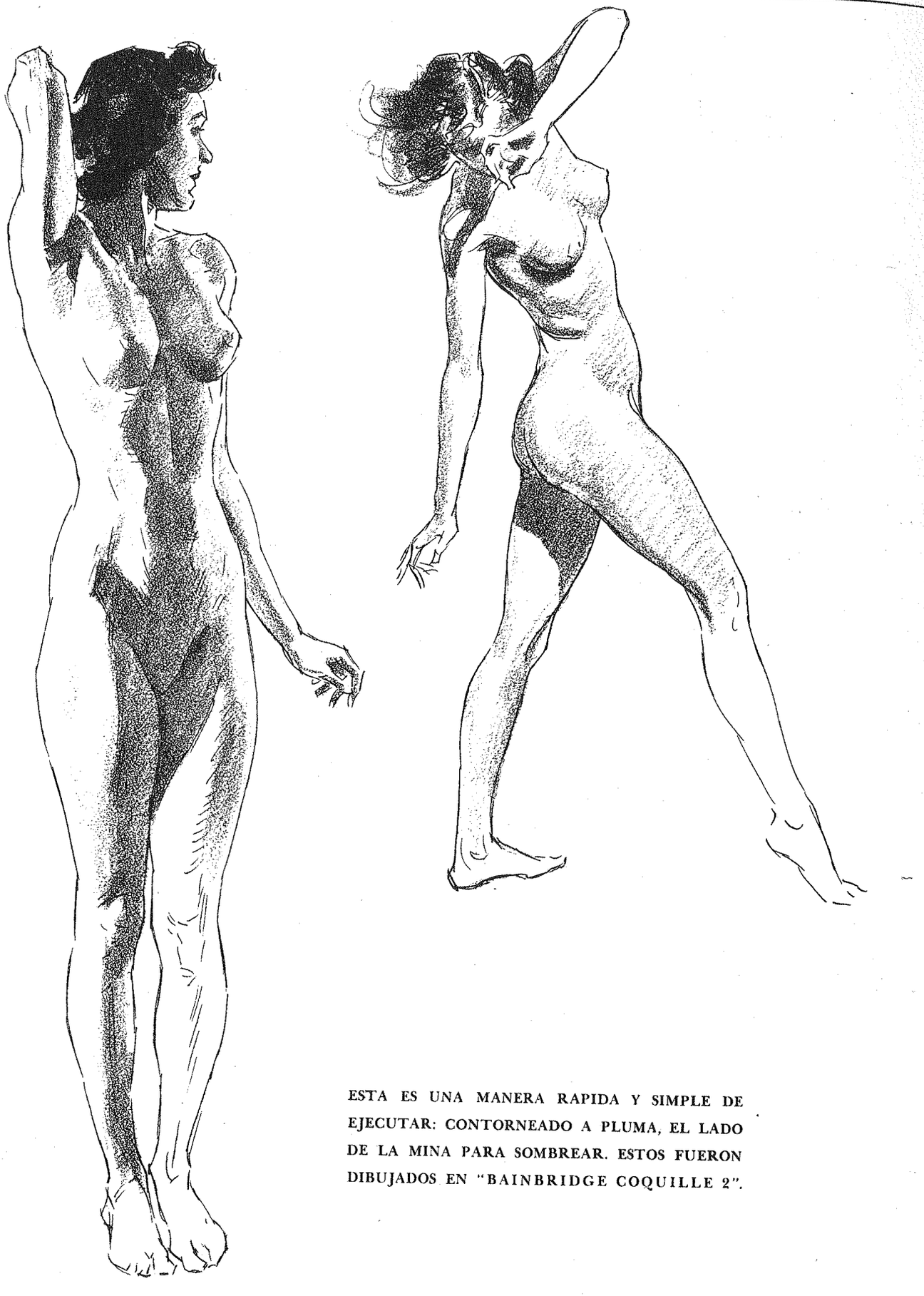






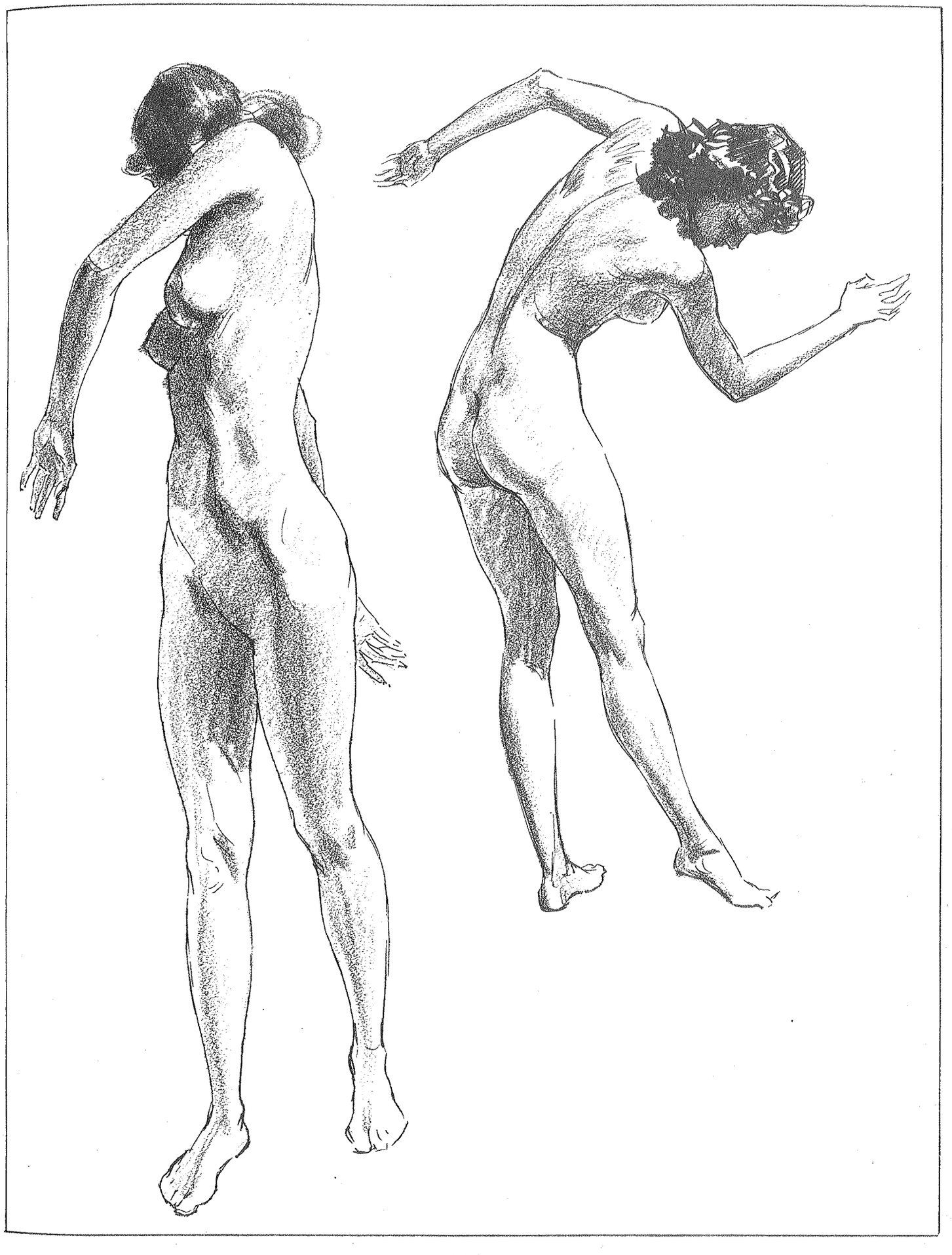


CONTINUAD LAS SOMBRAS
CON EL COSTADO DE LA MINA.

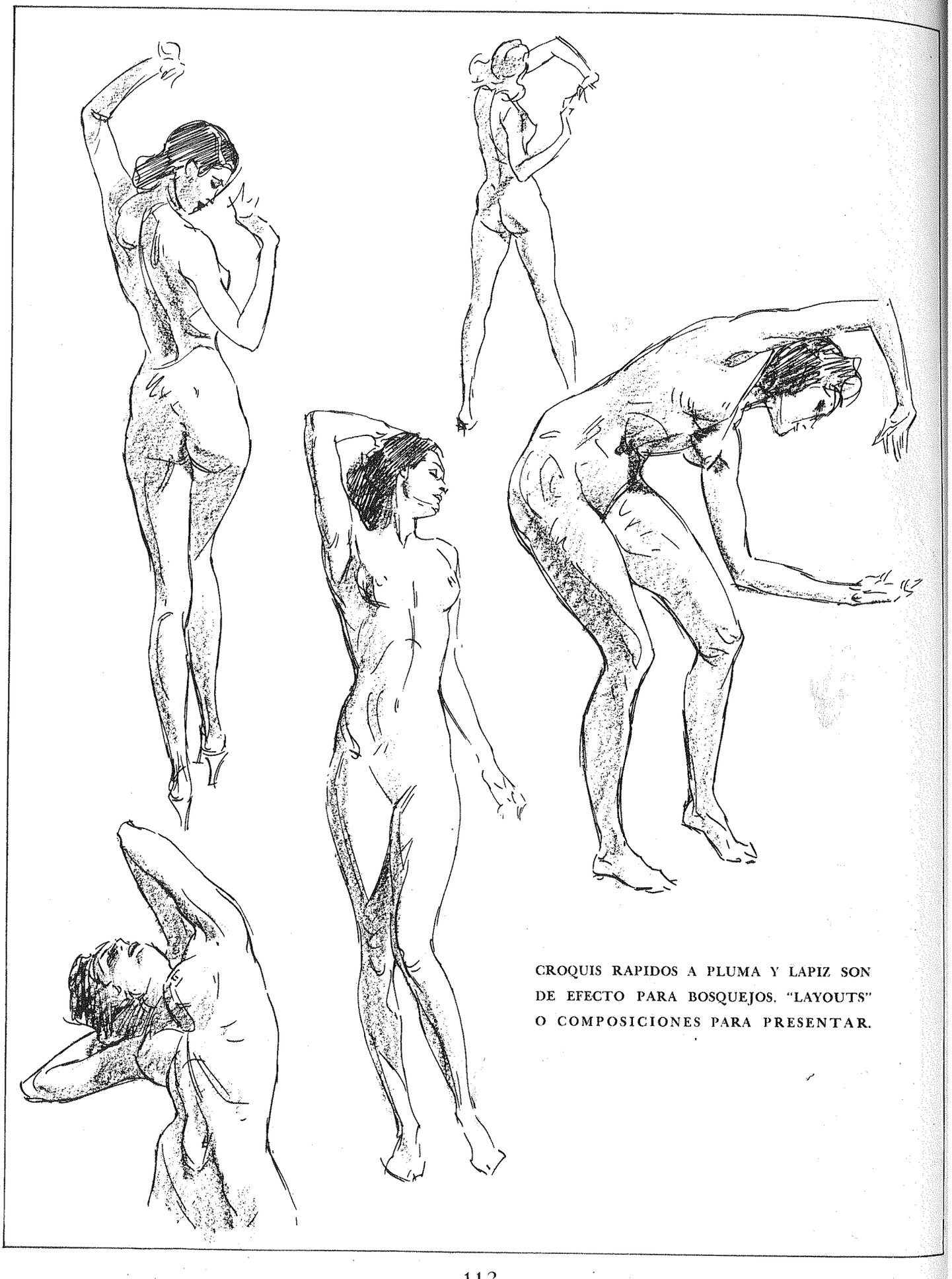


ESTA ES UNA MANERA RAPIDA Y SIMPLE DE EJECUTAR: CONTORNEADO A PLUMA, EL LADO DE LA MINA PARA SOMBREAR. ESTOS FUERON DIBUJADOS EN "BAINBRIDGE COQUILLE 2".

UN BUEN METODO PARA LA REPRODUCCION EN DIARIOS



TRAZADO RAPIDO DE CROQUIS CON PLUMA Y LAPIZ



CROQUIS RAPIDOS A PLUMA Y LAPIZ SON DE EFECTO PARA BOSQUEJOS, "LAYOUTS" O COMPOSICIONES PARA PRESENTAR.

UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico tratado con el director artístico de una revista de novelas:

El director artístico dice: "He elegido para ser ilustrado este párrafo del manuscrito:

"El último acto había terminado. Jackie estaba despojándose de la breve indumentaria que llevaba puesta en el coro final. Estaba sola en su camarín, o así lo creía ella, hasta que, por algún inexplicable instinto, se volvió rápidamente hacia el revoltijo de vestidos colgados en su guardarropa. Se había producido un inequívoco movimiento en las centelleantes ropas".

"Ahora, continúa el editor, me gustaría ver uno o dos bocetos en lápiz sobre el asunto, antes de seguir más adelante. Creo que podemos utilizar una forma de viñeta mejor que un cuadro rectangular. Tome cerca de dos tercios de página. La muchacha es el elemento principal y debe ocupar todo el alto de la ilustración. Queremos algo con acción, vivacidad y atracción sexual, pero que no sea ofensivo. Muy poco fondo será necesario, justo lo suficiente para emplazarla. La muchacha, como usted sabe, tiene cabellos negros y es alta, delgada y bonita".

Empezad por hacer varios bosquejos o croquis diminutos para vuestra propia aprobación. Es evidente que la joven está asustada y ha sido tomada desprevenida. Alguien está oculto; una situación algo siniestra. La emoción a comunicar y representar es el miedo. La narración dice que ella giró prestamente y que estaba despojándose de su breve vestimenta, y el editor ha dicho que no debe haber nada de ofensivo en el dibujo. Haréis constar el hecho de que ella está en un camarín del teatro. Un poco de la mesa-tocador y del espejo podrán estar visibles y, naturalmente, el armario o guardarropa donde el intruso se halla oculto.

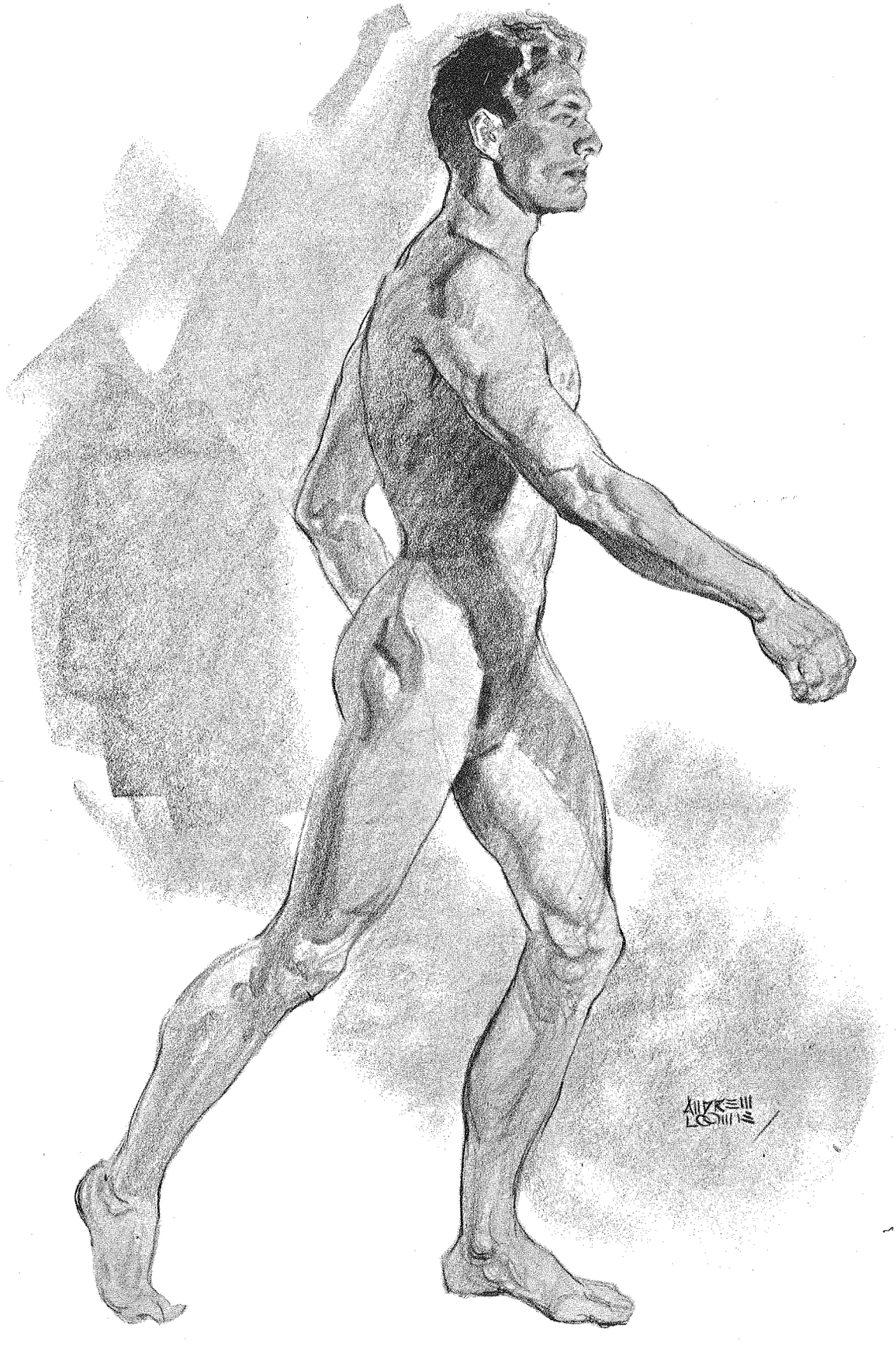
Imaginaos en esa situación y pensad el gesto de ella, su movimiento de deslizamiento. Ella pudo haber estado sacándose una zapatilla, mirando en derredor con expresión de susto. Quizá las manos puedan hacer algo para acentuar el miedo.

Para tener una idea de la vestimenta para coros, id al cine a ver una comedia musical. Buscad recortes fotográficos en los que aparezcan chicas del coro. Después que hayáis decidido sobre la pose o arreglo del asunto, tomad a alguien que os pose para algunos estudios o instantáneas. Utilizad una lámpara fotogénica. Disponed la luz como si fuera la única luz en la sala, brillando sobre la mesa-tocador. Podéis conseguir efectos dramáticos con su iluminación. Tratad el problema tan seriamente como si fuera un verdadero encargo, pues si realmente os lo adjudican debéis estar listos para realizarlo. No podréis comenzar a ser ilustradores con vuestro primer trabajo. Habréis de ser juzgados como ilustradores antes de que obtengáis la designación.

Tomad un párrafo de alguna revista de novelas y haced vuestra versión de una ilustración para él. Tomad, mejor, una que no haya sido ilustrada por otro artista, o, si lo fué, olvidad enteramente su interpretación y estilo. *No hagáis, bajo ninguna circunstancia, una copia del trabajo de otro ilustrador para presentar el resultado como dibujo propio.*

Después que hayáis leído este libro, retroceded a esta página y ensayad la ilustración de nuevo. Guardad vuestros dibujos para muestra.

El párrafo citado para ilustrar es, naturalmente, ficticio. Lo pedido por el director artístico, en cambio, es enteramente real. Muchas revistas eligen las situaciones. Algunas, hasta os entregan bocetos ("layouts") para la distribución de espacio, espacio de texto, etc. Todas entregan el manuscrito para que lo estudiéis. Algunas os encargan elegir los párrafos y que les presentéis bocetos previamente. Casi todas prefieren ver lo que sois capaces de hacer, antes de encomendaros el trabajo final. Podéis trabajar en cualquier procedimiento para blanco y negro para reproducir en medio tono.



VII. MOVIMIENTO DE AVANCE: LA LINEA DE EQUILIBRIO INCLINADA

La teoría de representar el movimiento de avance (cualquier acción que transporte todo el cuerpo hacia adelante) requiere que la parte superior aparezca siempre adelantándose a la base. Si equilibráis un palo sobre vuestra mano, debéis seguir con la mano el movimiento del extremo superior del palo. Si se inclina en cualquier dirección y vosotros movéis la base en la misma dirección y a la misma velocidad, el palo mantiene una inclinación constante entre la base y el tope. Y a mayor rapidez, mayor inclinación.

Así es con figuras en movimiento de avance. Una línea trazada verticalmente por el eje de la figura que avanza se inclinará exactamente como lo hace el palo. Si imagináis una valla de palos inclinados y paralelos en lugar de verticales, tendréis clara idea de la línea de equilibrio en el movimiento de avance. En las páginas 118 y 119 hay una serie de fotografías tomadas con un lente rápido, porque la cámara cinematográfica es en realidad demasiado lenta para registrar el movimiento para una reproducción y ampliación "fija". Las instantáneas fueron tomadas con intervalos de fracción de segundo y juntadas en serie para mostrar el progreso del movimiento. He querido especialmente que la figura mantuviese el mismo tamaño en toda la serie. Las fotografías revelan muchos hechos no aparentes a simple vista, con respecto a lo que ocurre al correr o caminar.

Al caminar o correr, la línea de equilibrio mantiene una inclinación constante mientras no varíe la velocidad y se inclina más cuando la velocidad aumenta. Es difícil notar este cambio porque los brazos y piernas en movimiento distraen la atención. Una persona debe inclinar el cuerpo hacia adelante para dar un paso normal. El equilibrio es tomado por el pie que avanza. El impulso para avanzar viene desde el pie de atrás. Los brazos se mueven en sentido inverso al de las piernas: cuando la pierna izquierda avanza, el brazo izquierdo retrocede. El punto medio de la zancada expresa menos el movimiento. Observad la última fotografía en la página 119. Para esta fotografía mi modelo estuvo quieto y trató de posar como si estuviese moviéndose. Se ve en seguida cuán poco convincente es el movimiento. No es por culpa del modelo, sino que el importante principio del movimiento de avance no actúa en la pose. El movimiento dibujado sin tener en cuenta la línea inclinada de equilibrio no puede dar la sensación de avance. Aunque el dibujo sea correcto anatómicamente, parecerá el movimiento de un títere suspendido de un cordel.

La línea inclinada puede trazarse levemente sobre el papel y sobre ella se construye la figura. Técnicamente, un talón no podrá emplazarse directamente bajo la cabeza, sino detrás de ella, para dar movimiento. El pie que soporta el peso y empuja debe estar siempre detrás de la línea de equilibrio.

Consideramos el acto de caminar como si el pie describiese un arco teniendo la cadera como centro. Lo que realmente sucede es que la cadera describe el arco con el pie como centro. Cada paso es un movimiento en abanico alrededor de un centro. El pie levantado avanza describiendo un arco desde la cadera, mientras que el pie apoyado invierte el arco. Cuando caminamos hacia adelante, lo que sucede es esto: el pie mueve al cuerpo, el cuerpo mueve al pie, el pie mueve al cuerpo, el cuerpo mueve al pie. Cada pierna toma el trabajo sobre sí tan pronto como es puesta sobre el suelo, y la otra pierna descansa y avanza, principalmente por inercia, hasta que le llega el turno. Ambas acciones ocurren simultáneamente.

La cadera y la rodilla cuelgan sobre el lado en descanso. La pierna que soporta el peso está derecha mientras pasa bajo la cadera, y se dobla por la rodilla cuando el talón se levanta. Las fotografías ilustran esto claramente. La pierna en relajamiento está doblada por la rodilla cuando empieza a avanzar. Sólo se endereza al adelantarse a la otra rodilla. Esto está muy bien definido en las vistas laterales. Ambas piernas están netamente rígidas en los finales de la zancada. Se repite la paradoja: las piernas parecen expre-

sar más movimiento al iniciar o al terminar el recorrido. Observad especialmente cómo contribuye a dar la sensación de movimiento el cabello flotante de la joven en las poses en que aparece corriendo. Además, la joven corre con los brazos doblados, mientras que cuando camina los balancea naturalmente.

Procurad basar las poses caminando y corriendo, en fotografías del movimiento real. Vale la pena sacarlas, y éstas que doy aquí serán útiles para referencia en un caso de apuro. Para obtener toda la acción que hay en una zancada se requeriría una serie cinematográfica retardada, con página tras página de cuadros reproducidos en cualquier tamaño práctico. Entiendo que esto no es necesario; el estudio cuidadoso de las dos páginas siguientes podrá ser suficiente.

Comenzad dibujando poses del muñeco. Procurad dibujar en series de pequeños croquis estructurales todas las etapas de un paso completo. Al dibujar vistas posteriores de poses caminando recordad que la pierna en acción, hacia atrás de la figura, permanece rígida hasta que el talón abandona el suelo; el talón y los dedos se levantarán al doblarse la rodilla.

El uso de cámaras fotográficas por los artistas es objeto de controversias. Pero las actuales demandas de acción, expresión e interpretación dramática son tan exigentes que parece un poco ridículo inventar estas cosas cuando el conocimiento real es tan fácil de obtener por medio de la cámara. No admiro un dibujo con apariencia fotográfica, pero detesto un dibujo que debiendo tener virilidad y convicción, es insubstancial y estático por ignorancia o pereza del artista. El hecho de que podéis aprender cosas importantes por medio de la cámara, es razón suficiente para que vosotros, como artistas, tengáis y utilicéis una.

La fuente de vuestros conocimientos, como se ha dicho antes, es indiferente. ¿Por qué someter a un modelo al tormento de mantener una sonrisa una hora? Nadie puede sostener semejante pose. Podemos aprender mucho más sobre una expresión sonriente por medio de una cámara, en cinco minutos, que en cinco años de ensayos para "captarla" con la vista solamente. Las extremidades se mueven demasiado rápidas para que puedan registrarse sus movimientos a simple vista. La expresión cambia y se pierde en un instante. La cámara es el único medio de fijar estos movimientos de modo que podamos estudiarlos por una hora. Es un imperdonable pecado hacer una mera copia. Si no tenéis nada propio que agregar, no sentís nada al respecto y estáis satisfechos, técnicamente, con el procedimiento, y no tenéis deseos de cambiarlo, arrojad lejos lápices y pinceles y usad la cámara solamente. Habrá muchos casos en que no sabréis hacer más que copiar, pero estos casos disminuirán cuando tratéis de expresar lo que sentís a medida que aumenten vuestros conocimientos técnicos.

Utilizad la cámara en todo su valor como parte de vuestro equipo. Pero como equipo; no como finalidad, sino como medio, tal como es un medio vuestro conocimiento de la anatomía. Todo artista destacado de los que yo conozco, aunque parezca herejía decirlo, tiene una cámara y la utiliza. Conozco muchos artistas que son expertos fotógrafos, que sacan sus propias fotografías y las revelan ellos mismos. Casi todos utilizan las cámaras de modelo pequeño o simple, y amplían sus fotos. La cámara agranda su campo de acción formidablemente, procurándoles elementos fuera del estudio. Comenzad a ahorrar para adquirir una cámara, si todavía no la tenéis.

Volviendo sobre nuestra línea de equilibrio, hay veces en que esta línea estará curvada. En tal sentido, entonces, la línea de equilibrio es como un elástico. Por ejemplo, una figura puede empujar algo con fuerza. El impulso doblegará la figura hacia atrás. En cambio, si estuviese tirando fuertemente, la figura se inclinaría en sentido opuesto. Las poses danzantes pueden construirse sobre líneas curvas, así como las figuras cimbreantes. El movimiento puede ser directo como una flecha o curvado como la trayectoria de un cohete. Ambos sugieren movimiento potente.

La cualidad vital de vuestro dibujo es el "espíritu" del movimiento. No podréis destacaros como artistas si permanecéis sentados en vuestra silla, ni tendrán éxito vuestros dibujos si dibujáis figuras estáticas. Nueve veces de cada diez la composición que se os pida exigirá acción. Los compradores de arte desean acción. Ella agrega sabor y espíritu a vuestro trabajo. Una cantidad de prominentes artistas han divulgado recientemente que las figuras "arropadas" están

tan definitivamente descartadas como la "flapper" de la primera guerra mundial. La nuestra es una época de acción. No puede dejarse a la modelo que pose por sí misma. Tendréis que pensar con ahinco. ¿Qué puedo hacer con ella para que este dibujo "hable"?

La solución no es fácil porque constituye un asunto de sentimiento e interpretación. Hoy día, la joven de una tapa de revista puede no ser exactamente bonita, pero deberá ser rebosante de vida en todo sentido y estar haciendo algo, además de sentarse ante vosotros para que hagáis su retrato. No puede estar simplemente agarrando algo; la chica para tapa de revista ya lo ha puesto todo a buen recaudo, hasta las cartas del novio. Dejad que nade, se zambulla, haga ski sobre ondulante nieve. Dejadla haciendo cualquier cosa, pero no la representéis estática.

Las ilustraciones han cambiado; quizá el cine y la fotografía hayan sido las causas. No hay razón para que un dibujo no pueda ser tan vigoroso como un estudio fotográfico. Hace sólo diez años, el artista no se daba exacta cuenta del interés que encierra la acción. No había visto instantáneas tomadas al milésimo de segundo y menos soñado que pudiera hacerlas por sí mismo. No sólo las tapas de revistas, sino cualquier dibujo tiene más posibilidades de venta con buena "acción". Para realizarla correctamente debéis determinar qué es realmente la acción, y luego estudiarla, como debéis hacerlo con la anatomía, valores o cualquier otra rama del dibujo.

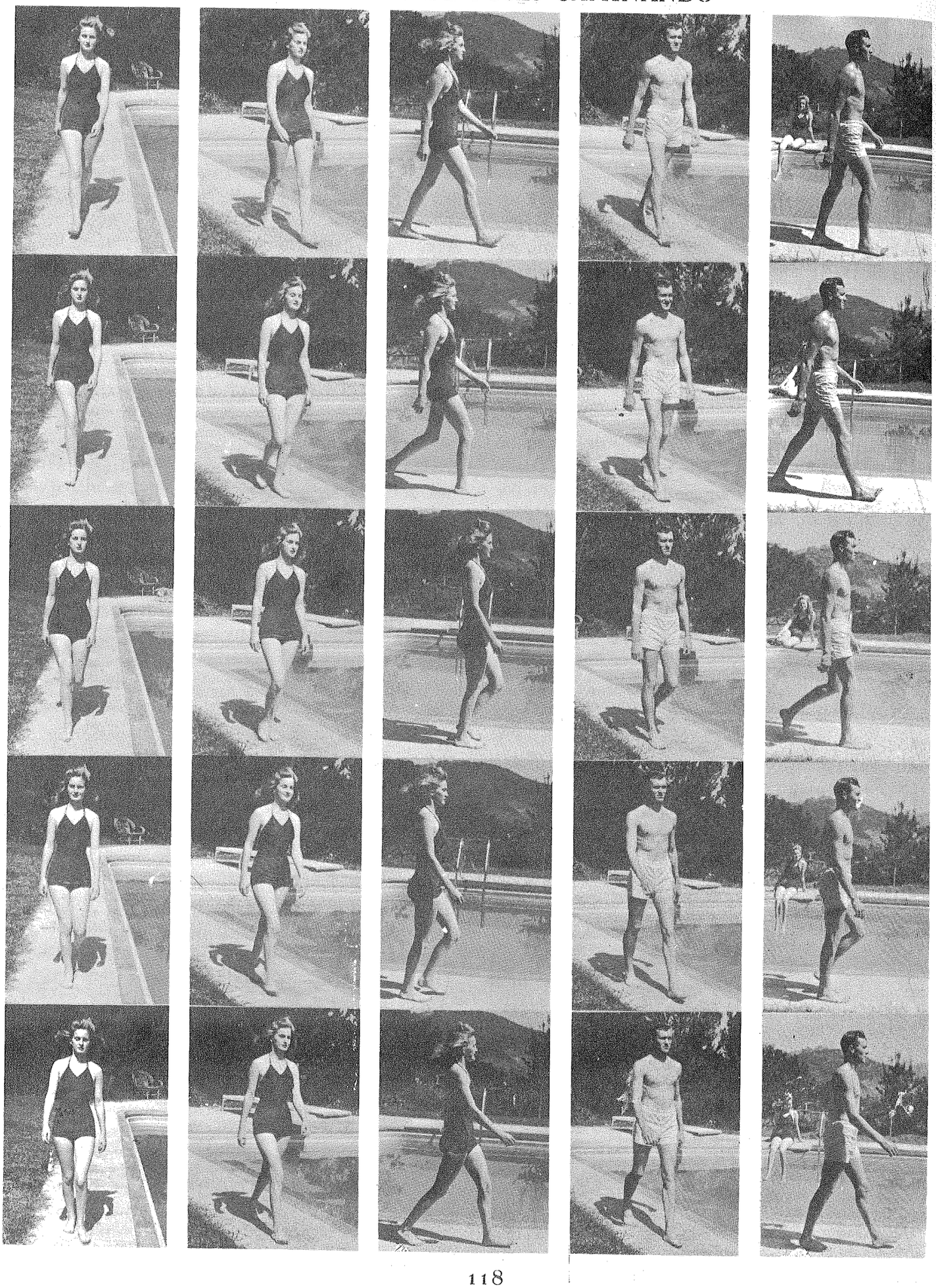
Debo preveniros contra la excesiva repetición de la misma actitud. Si dibujáis varias figuras, todas caminando, a menos que sean soldados marchando, no las hagáis caminar en la misma forma. Lo interesante de la acción deriva del contraste. Toda la variación que podáis obtener es necesaria. Una figura parece moverse más rápidamente si sobrepasa a otra estacionada o que se mueve lentamente.

También es importante el manejo de la acción de las masas: soldados en batalla, caballos en carrera, figuras que huyen de un peligro. Elegid siempre una o dos figuras claves. Poned en éstas todo lo que tengáis que poner. Luego agrupad y masificad las restantes. Si definís por igual todos los individuos, el dibujo resulta monótono. Las ilustraciones de batallas deben concentrarse en una o dos figuras del primer plano; las restantes deben quedar subordinadas a éstas. Conviene tratar así los temas de acción, puesto que demasiada atención hacia los individuos que componen las masas produce confusión. Un grupo es mucho más poderoso que muchas unidades.

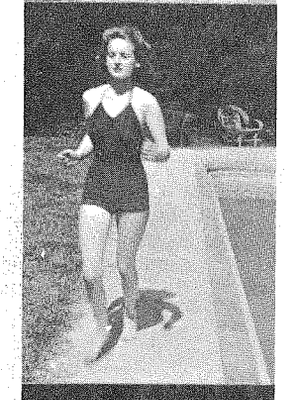
Hay un ardid que debéis aprender para captar poses que, de otra manera, no pueden ser obtenidas; por ejemplo: una figura saltando en pleno aire. Haced posar la figura, como la necesitáis, sobre el suelo. Utilizad un fondo liso, enfocad la figura con la cámara y apretad el disparador. Poned al modelo en cualquier posición. Una vez hice un asunto con una "zambullida de cisne", con una joven tendida cara arriba, atravesada sobre el asiento de una silla, y desde encima de la mesa tomé una instantánea hacia abajo. Podéis tomar figuras de esta manera, y luego invertirlas. Por enfoque desde un punto de vista muy bajo o muy alto, se obtendrán muchas instantáneas de acciones aparentemente imposibles. Deben ser hechas diestramente. El artista puede hacer caso omiso de las sombras que se proyectan en su fondo, pero el fotógrafo no.

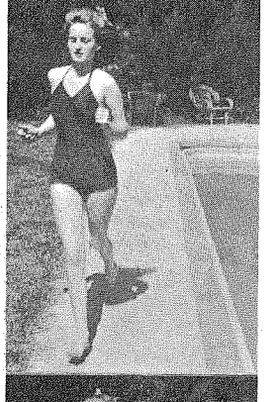
Ensayad vuestra imaginación, con modelo y con la cámara. Si podéis dibujar bien, bueno. Si podéis agregar movimiento convincente, tanto mejor.

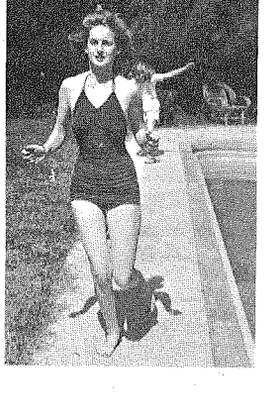
INSTANTANEAS DE POSES CAMINANDO

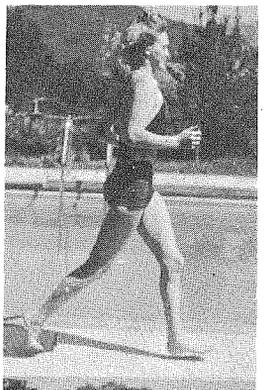


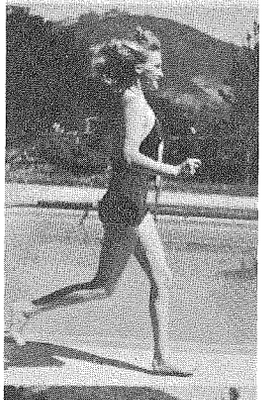
INSTANTANEAS DE POSES CORRIENDO

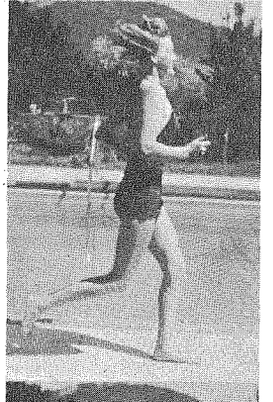


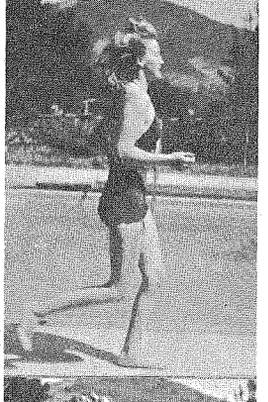


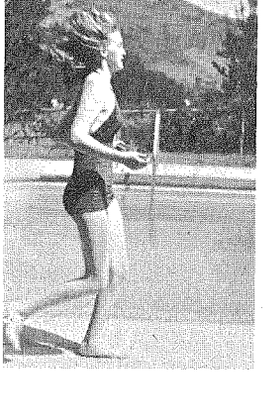


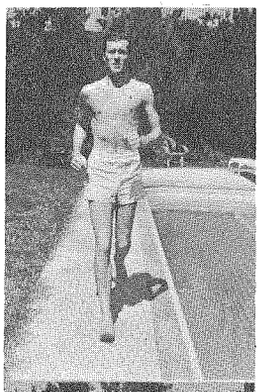


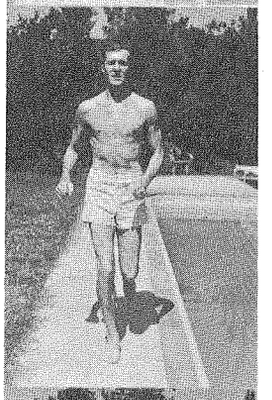


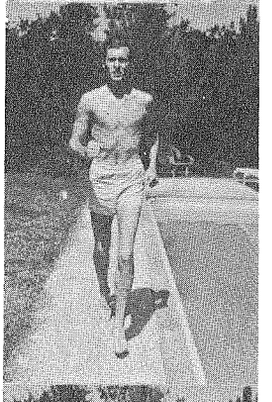


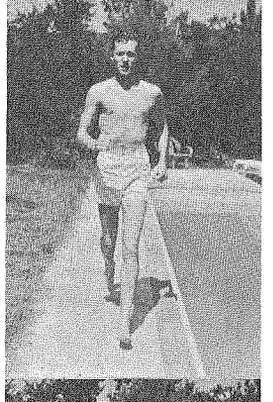


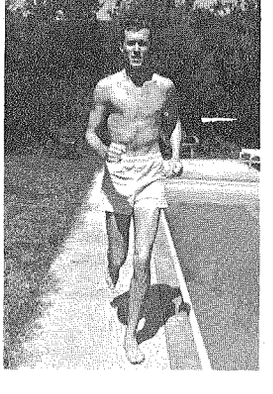


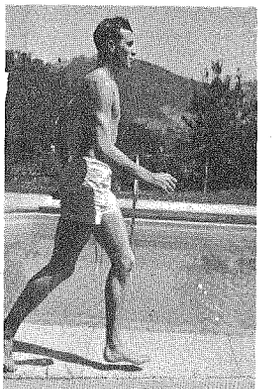


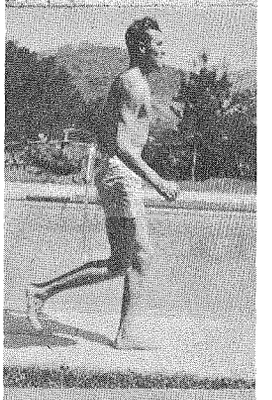


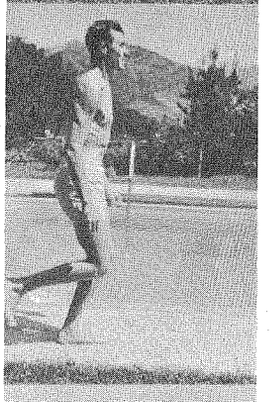


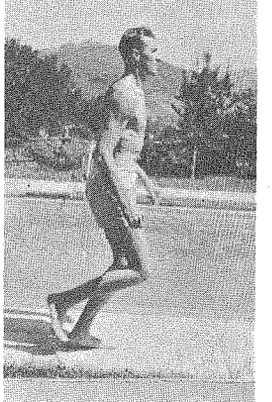


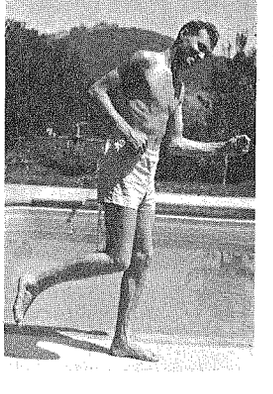








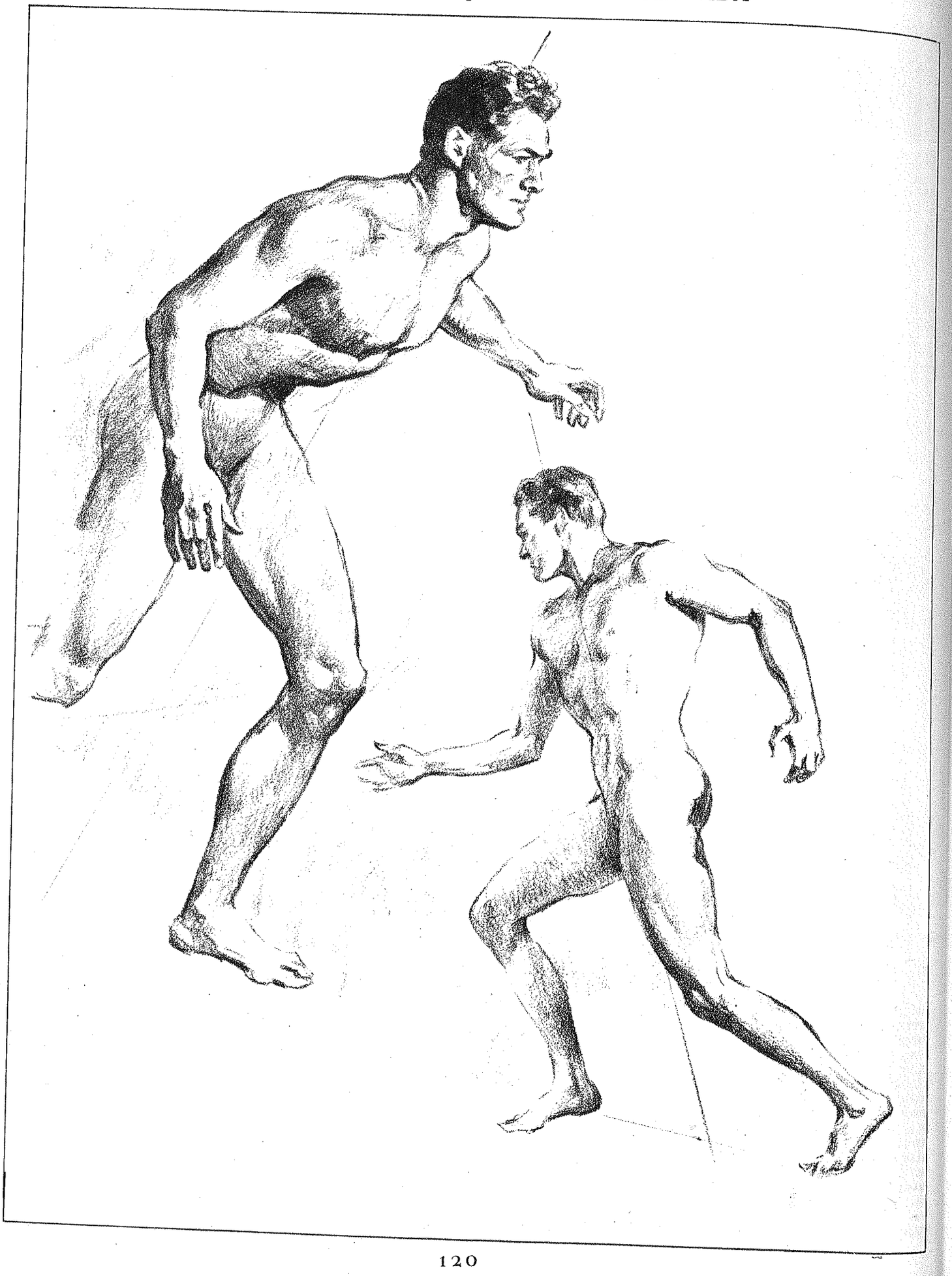




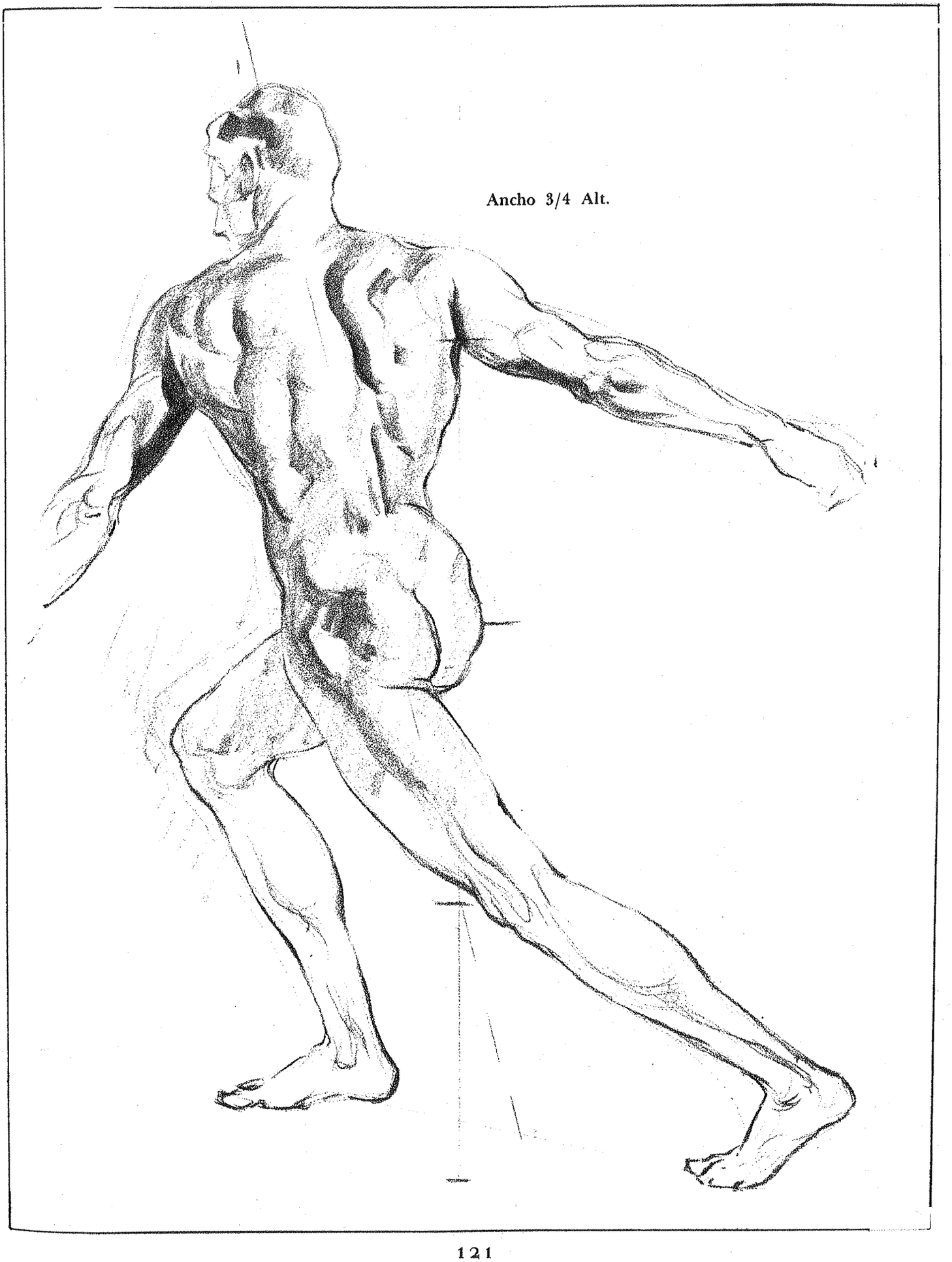
RECORDAD

LOS BRAZOS SE MUEVEN EN OPOSICION A LAS PIERNAS. EL TALON POSTERIOR NO SE LEVANTA DEL SUELO HASTA QUE EL PIE DELANTERO ASIENTA. LOS BRAZOS PASAN LAS CADERAS AL MISMO TIEMPO QUE LAS RODILLAS. LA CADERA ES MAS ALTA DEL LADO DEL PIE QUE SOPORTA EL PESO. LAS RODILLAS PENDEN EN LA PIERNA EN EL AIRE. LA ACCION ESTA MAS MARCADA EN LOS EXTREMOS DEL TRANCO. INCLINAD SIEMPRE LA LINEA DE BALANCEO. HACED CROQUIS, COMO ARRIBA.

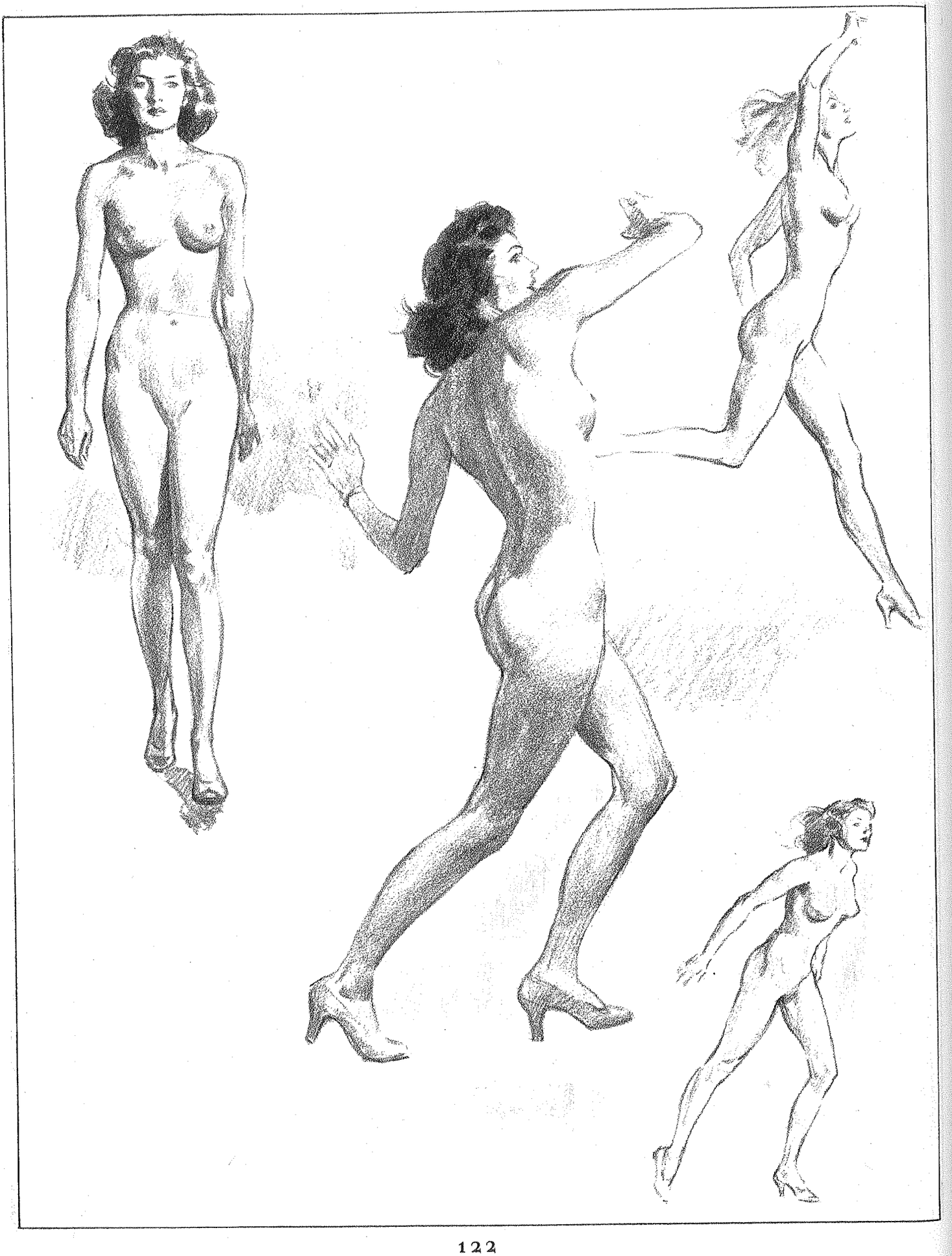
LA LINEA DE EQUILIBRIO INCLINADA



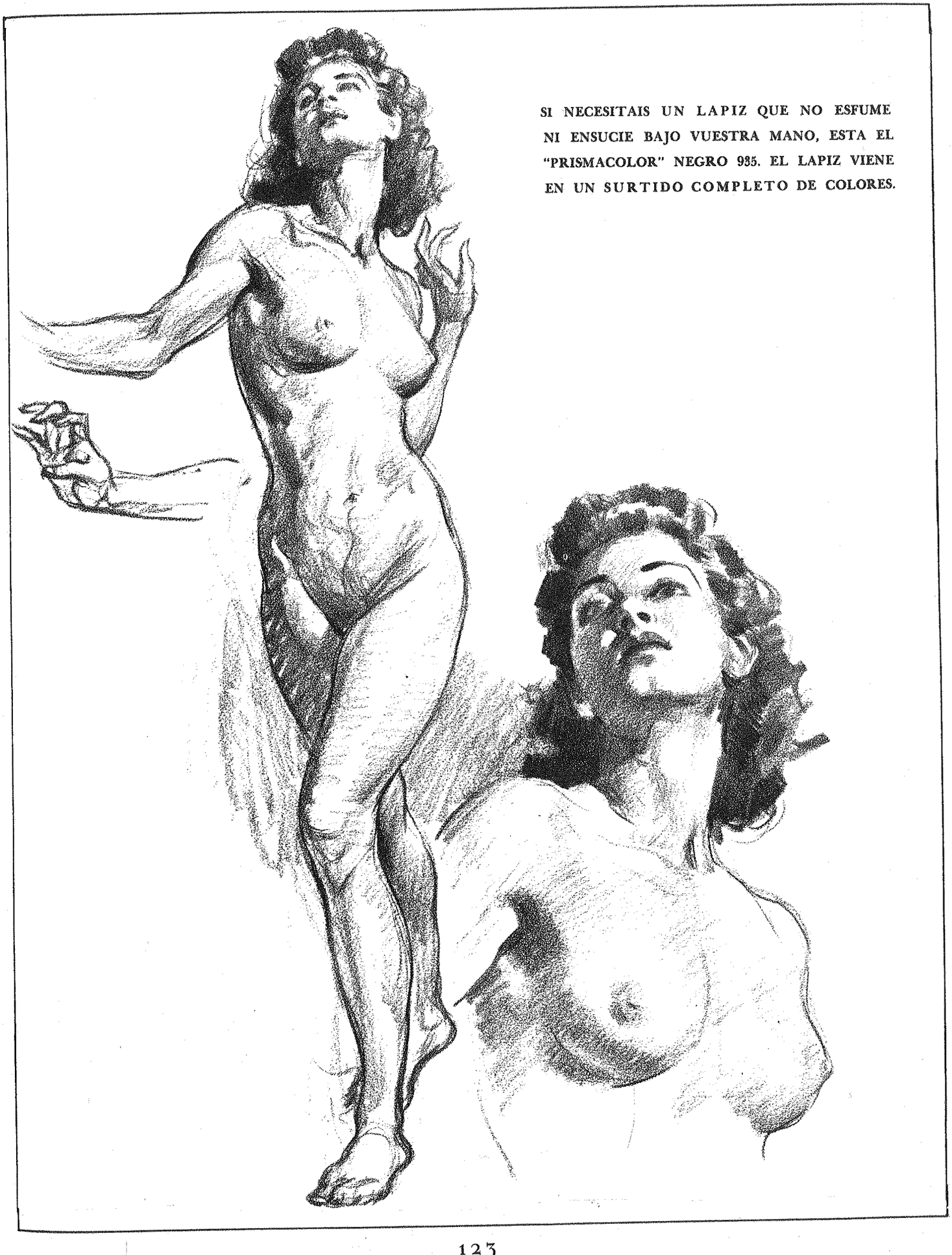
MOVIMIENTO DEL SALTO



ACCION DEMASIADO RAPIDA PARA EL OJO

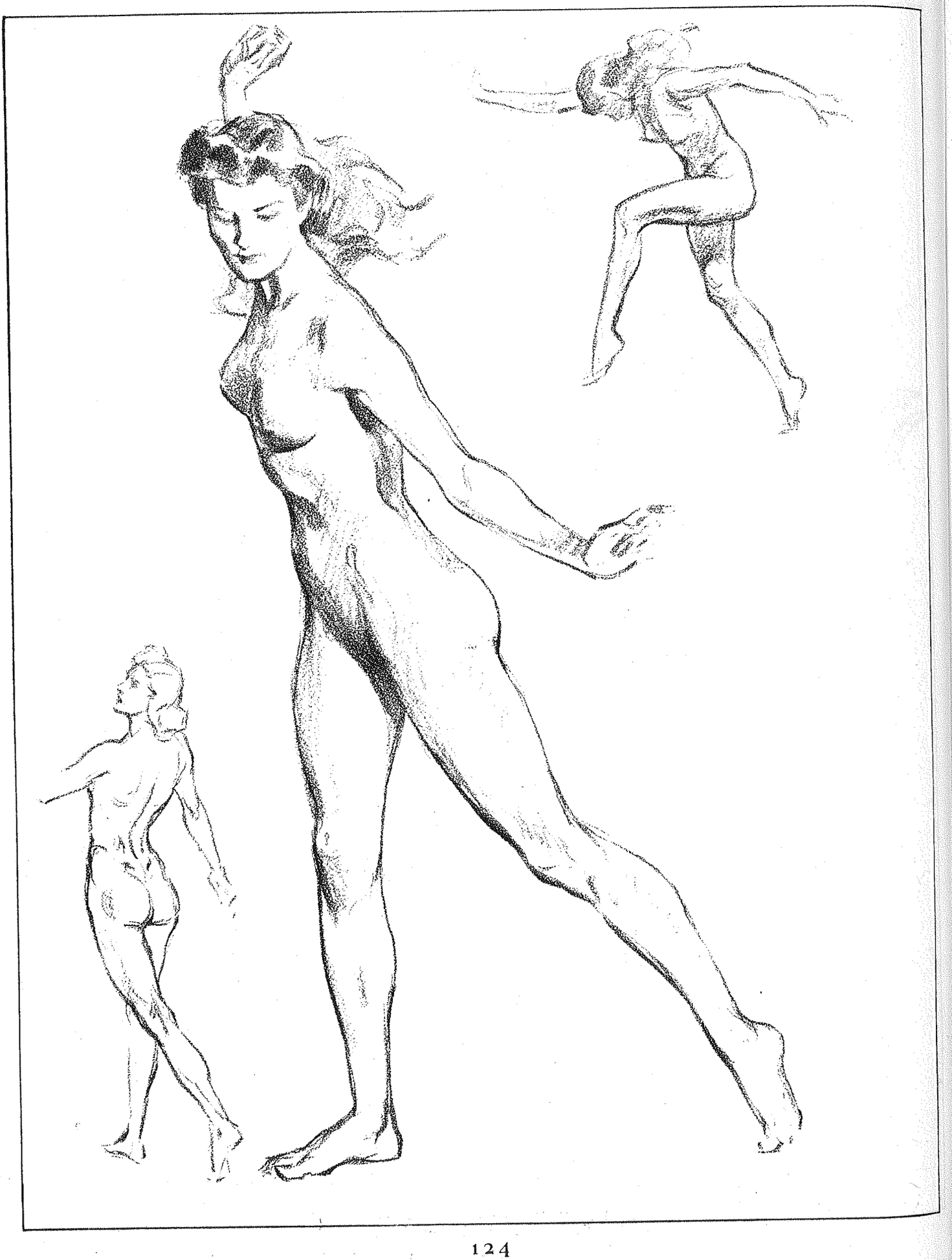


MOVIMIENTO HACIA ADELANTE GIRANDO

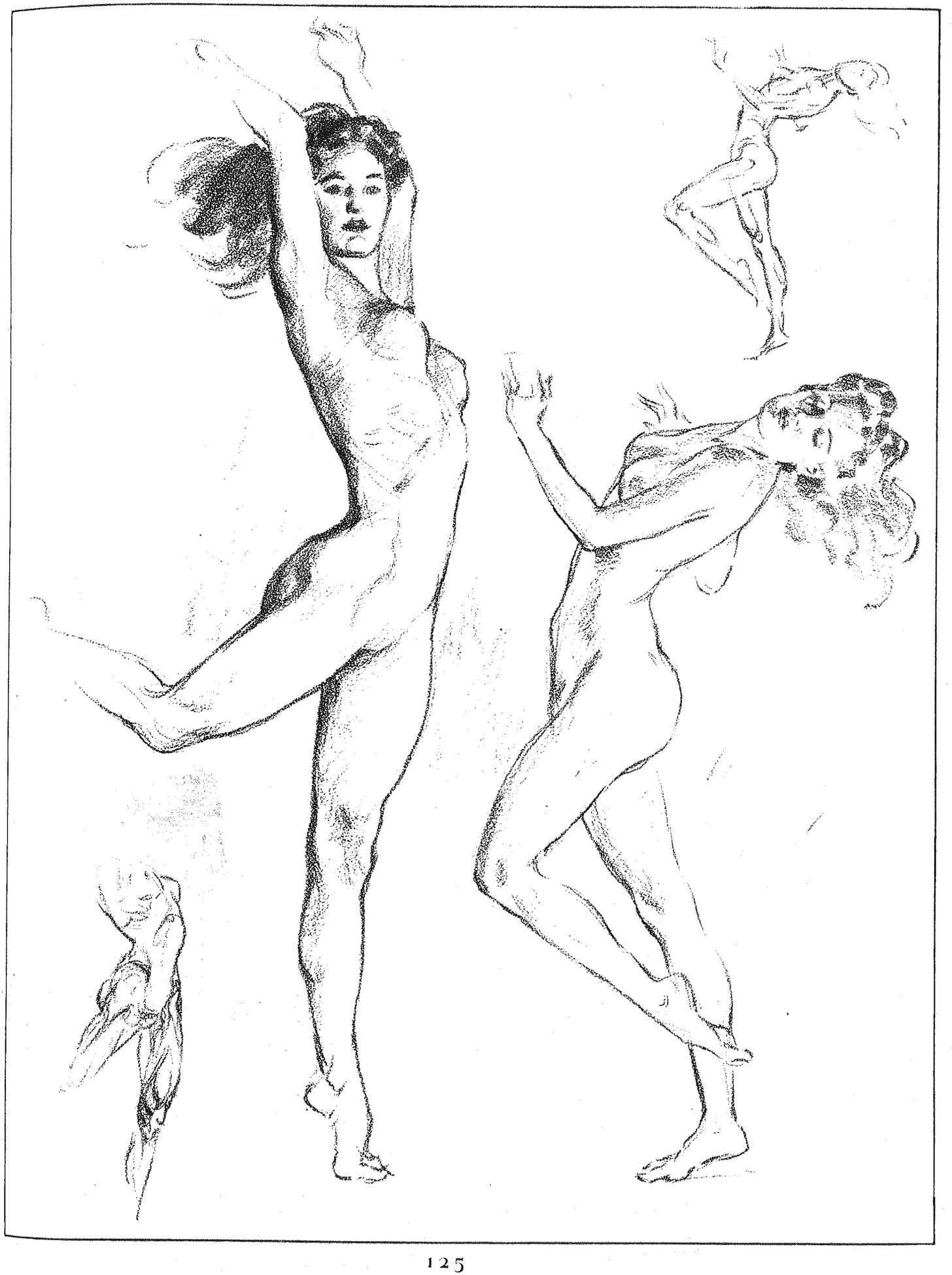


SI NECESITAIS UN LAPIZ QUE NO ESFUME NI ENSUCIE BAJO VUESTRA MANO, ESTA EL "PRISMACOLOR" NEGRO 935. EL LAPIZ VIENE EN UN SURTIDO COMPLETO DE COLORES.

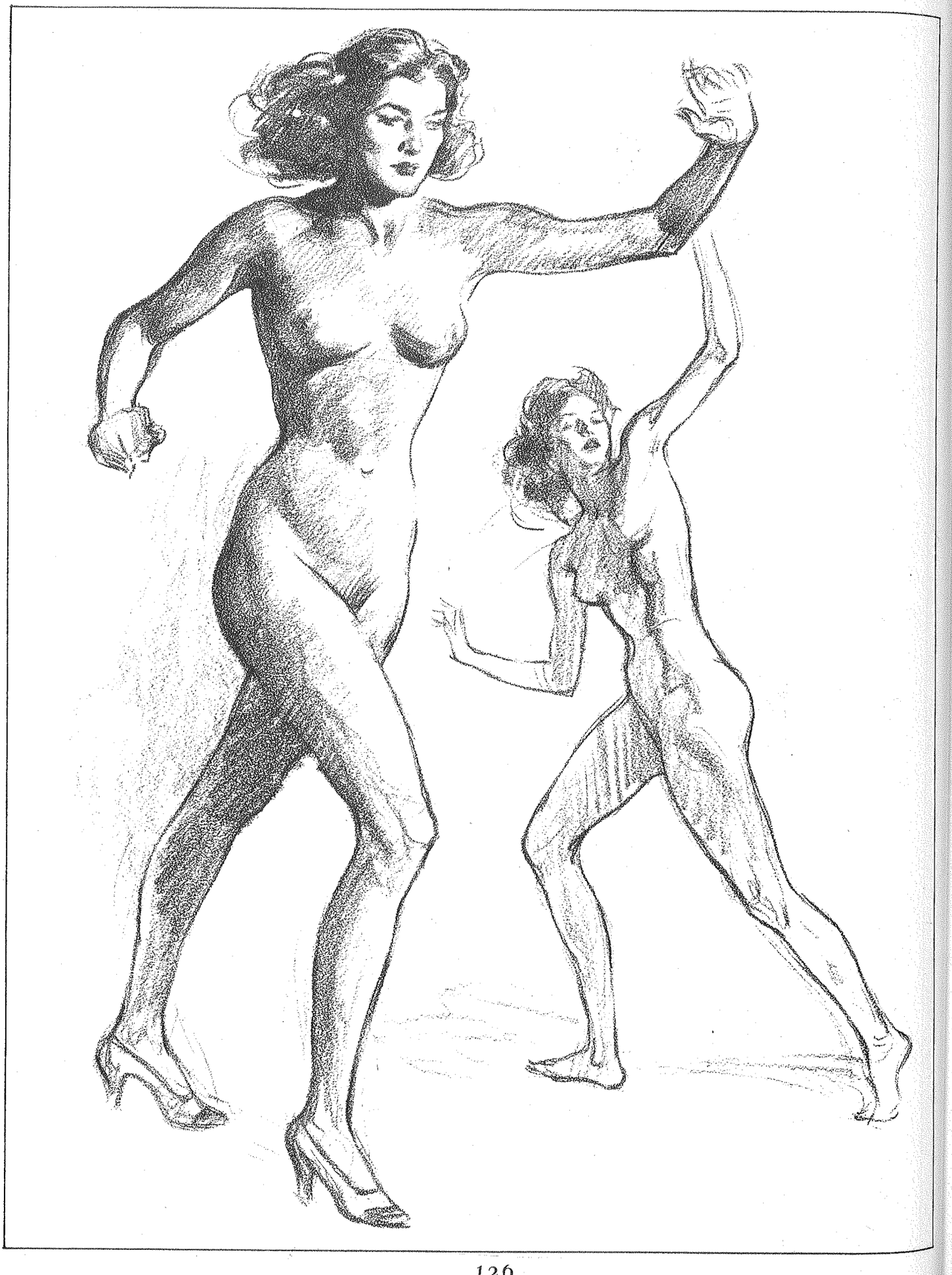
MOVIMIENTO DESDE LA CABEZA HASTA LA PUNTA DEL PIE



MOVIMIENTO RAPIDO



LA PIERNA EMPUJANDO DESDE ATRAS



UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico basado en la suposición de que sois empleados de una oficina de arte.

Se os hace pasar a la oficina principal.

"Buenos días. Lo he llamado para que converse personalmente con el señor Saunders; así obtendrá usted los datos directamente de él".

Señor Saunders: "Para abreviar, estoy organizando una nueva compañía distribuidora de paquetes. Hemos comenzado con una flota de camiones nuevos. Serán pintados todos de color rojo brillante. Nuestro nombre será: "Servicio Rápido de Saunders"; nuestro lema: "Distribuimos cualquier cosa, en cualquier momento y en cualquier parte". Necesitamos una marca comercial diseñada para ser ostentada prominentemente en nuestros camiones, en nuestros anuncios y en nuestro papel de carta. Preferimos una figura de cualquier forma, dentro de un círculo o de un triángulo, o de alguna otra forma original. Deberá simbolizar la velocidad. Puede usted introducir cualquier clase de recurso, como ser: alas, una flecha; cualquier cosa que pueda sugerir la idea de velocidad. ¡Por favor, no produzca un Mercurio alado! Ya ha sido usado hasta el cansancio. Puede ser serio o ingenioso. No podemos utilizar una imagen de muchacho mensajero porque no es típico de la compañía. Nuestros hombres usarán uniformes y una gorra ostentando nuestra marca comercial. Sírvase presentarnos algunas ideas bosquejadas en lápiz".

Tomad uno o dos de vuestros mejores bosquejos y terminadlos en blanco y negro con líneas incisivas. No uséis mediotonos. Mantenedlos muy simples.

Haced un dibujo plano en negro y uno o dos en otros colores para el diseño que debe ir en los camiones.

Diseñad un pequeño rótulo para ser adherido sobre los paquetes. Éste incluirá la marca de comercio y la leyenda: "Entregado con seguridad y presteza por el Servicio Rápido de Saunders". Proporcionadlo para ser reducido a dos por tres pulgadas (5 por 8 centímetros).

Diseñad algunas postales para remitir por Correo, para posible uso. Éstas deben ser simples, originales, llamativas.

ANDREW
L. SMITH

VIII. EQUILIBRIO, RITMO, EJECUCION

El equilibrio es un atributo físico que cada uno de nosotros debe poseer. Si una figura está dibujada sin equilibrio, nos desagrada subconscientemente. Nuestro instinto nos lleva a colocar firmemente sobre su base cualquier cosa que esté tambaleándose y con apariencia de caerse. Observad cuán prestamente la mano de una madre ase al tambaleante chico. El observador reconoce prestamente que un dibujo está fuera de equilibrio, y su imposibilidad de remediarlo determina una reacción negativa.

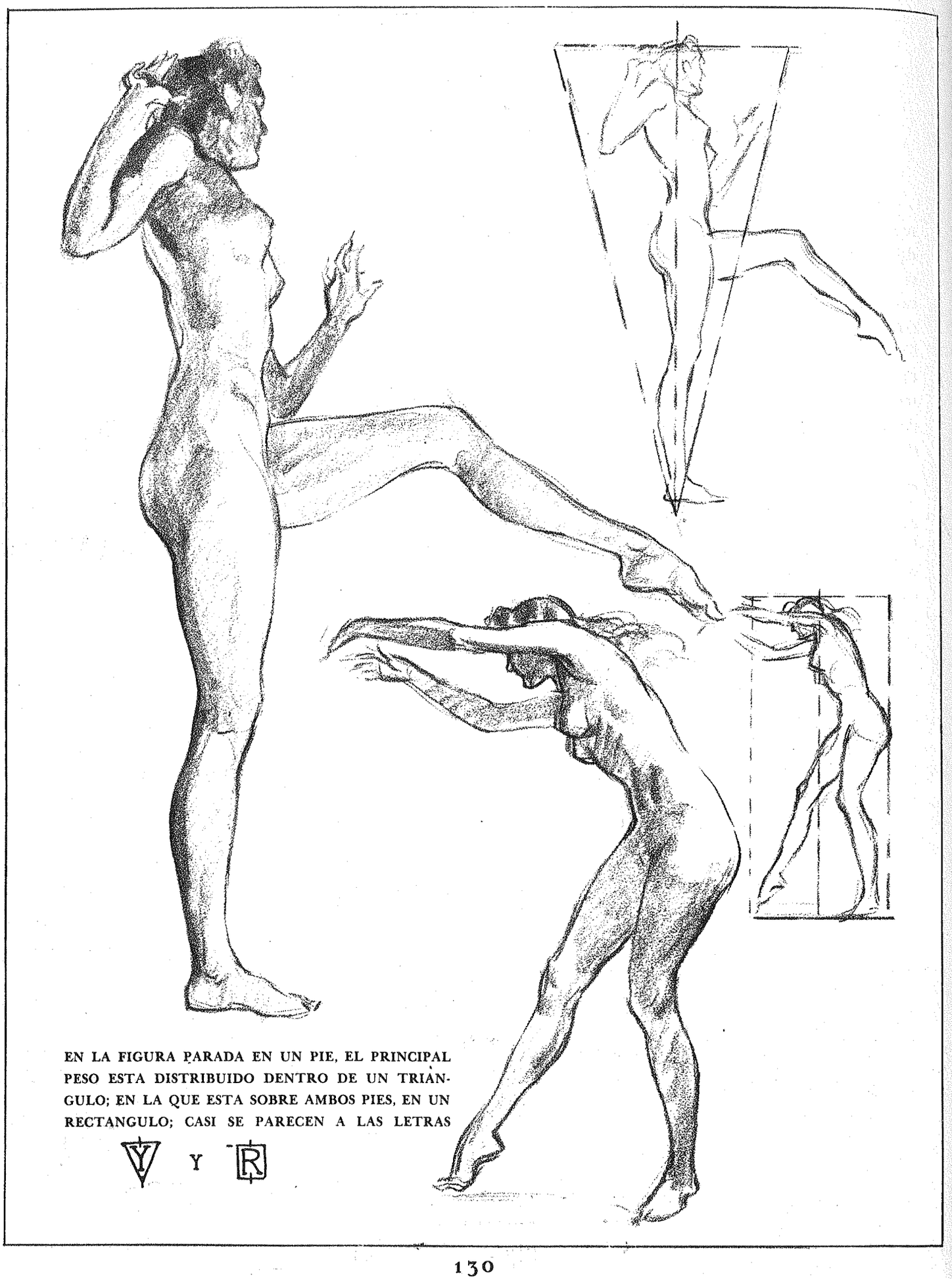
El equilibrio es una distribución compensada del peso en la figura como en cualquier otra cosa. Si nos inclinamos hacia un costado, un brazo o una pierna se extiende hacia el lado opuesto para compensar la desigual distribución de peso sobre el pie o sobre los dos pies, que son el punto centro de división para la línea de equilibrio. Si nos paramos sobre un pie, el peso estará distribuído casi como lo está en un trompo. La figura podrá, entonces, encuadrarse en un triángulo. Si nos paramos sobre ambos pies, formamos una base rectangular para el peso, y la figura podrá encuadrarse, entonces, en un rectángulo.

Esto no debe tomarse muy al pie de la letra, puesto que un brazo o un pie pueden sobresalir del triángulo, o del rectángulo, pero la línea divisoria que cruza por el medio del triángulo o del rectángulo demostrará que hay aproximadamente una cantidad equivalente de volumen a cada lado de ella.

Cuando estéis utilizando un modelo vivo, ya sea para croquis directos o para instantáneas fotográficas, él se mantendrá automáticamente en equilibrio —no puede dejar de ser así—. Pero en dibujo de acción imaginativa el equilibrio deberá vigilarse cuidadosamente. Es fácil olvidarlo.

Antes de entrar en el problema del ritmo, deberán tomarse en cuenta los principios de ejecución. A través de todo el resto de este libro aparecerán sugestiones para ejecutar técnicamente en diferentes procedimientos. La técnica es una cualidad individual, y nadie puede afirmar de modo absoluto que una modalidad técnica popular o celebrada hoy lo será también mañana. Los principios de la ejecución, no obstante, no conciernen tanto a cómo coloquéis vuestros trazos sobre el papel o lienzo, como a que los valores se ejecuten correcta e inteligentemente para la reproducción especificada y con claro concepto para el uso de tonos y líneas en sus lugares apropiados.

En la página 132 hay dos dibujos que creo hablarán por sí solos. En el primero, el tono está subordinado a la línea; en el otro, la línea está subordinada al tono. Esto os ofrece dos interpretaciones enteramente opuestas. Podéis comenzar un dibujo con el definido propósito de hacer un dibujo puramente lineal, o una combinación de líneas y tonos (en cuyo caso lo uno puede estar subordinado a lo otro), o un dibujo puramente tonal, como el de la página 133. Yo os sugiero que no os limitéis a un solo procedimiento y que no tratéis todos vuestros trabajos en la misma forma. Ensayad pluma y tinta, carbonilla, línea dibujada a pincel, acuarela, o todo lo que podáis. Cuanto más vasta sea vuestra práctica en distintos tratamientos y medios, más amplio será vuestro campo de acción. Si hacéis un estudio, decidid primero qué es lo que más deseáis obtener de ese estudio. Si son valores, haced un cuidadoso dibujo tonal. Si es construcción, línea, proporción o anatomía, trabajad teniéndolos en cuenta. Si es una sugestión para una pose, un croquis rápido es preferible a cualquier otra cosa retocada. El asunto es que deberéis trabajar cuando necesitéis una composición detallada o entonada. No necesitáis trabajar tanto para expresar un poco de acción. Si vuestro cliente desea un croquis, cuidad que sea un croquis y que os quede algo de "acabado" para agregar a vuestro dibujo final.



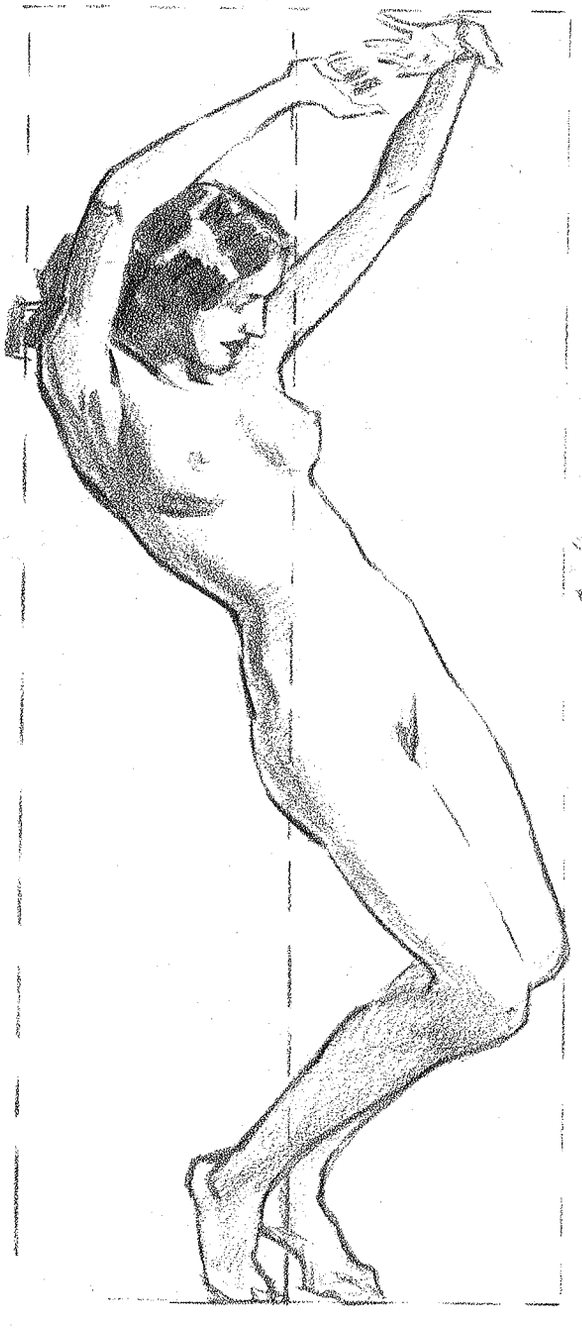
EN LA FIGURA PARADA EN UN PIE, EL PRINCIPAL PESO ESTA DISTRIBUIDO DENTRO DE UN TRIÁNGULO; EN LA QUE ESTA SOBRE AMBOS PIES, EN UN RECTANGULO; CASI SE PARECEN A LAS LETRAS

Y

EQUILIBRIO

EQUILIBRIO ES EL PRINCIPIO MECANICO
AFECTA A TODA FIGURA

DOS METODOS DE APROCHE



TONO SUBORDINADO AL CONTORNO

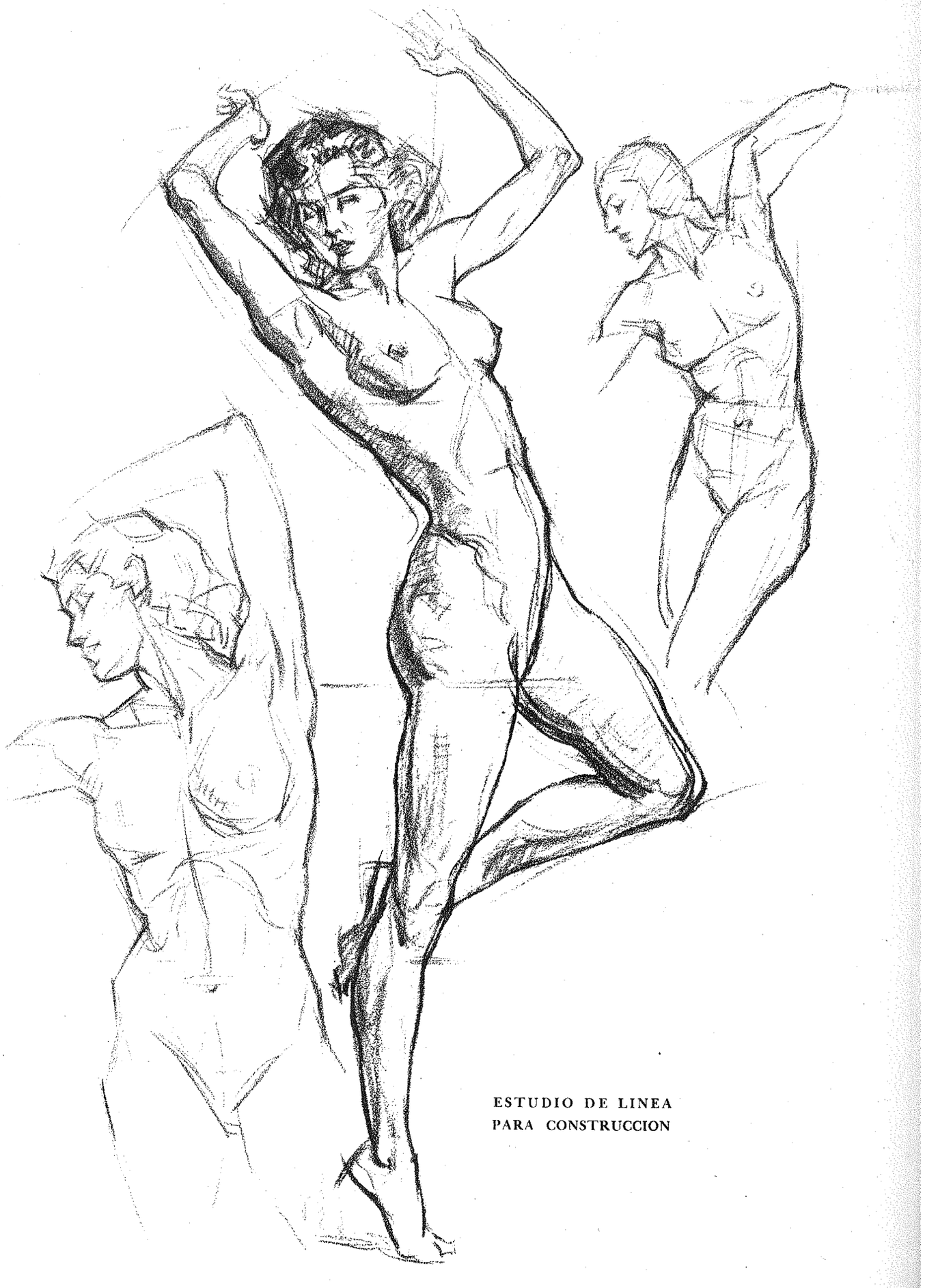
DOS MANERAS QUE PRODUCEN RESULTADOS ENTERAMENTE DISTINTOS. ENSAYAD AMBAS. LA LINEA ES REALMENTE EL FUERTE DEL DIBUJANTE, MIENTRAS QUE EL TONO ES EL ALIADO DEL PINTOR. EL TONO ES MAS DIFICIL Y NO PUEDE SER "FALSEADO". PUEDEN OBTENERSE MUCHAS FELICES COMBINACIONES CON AMBOS.

CONTORNO SUBORDINADO AL TONO

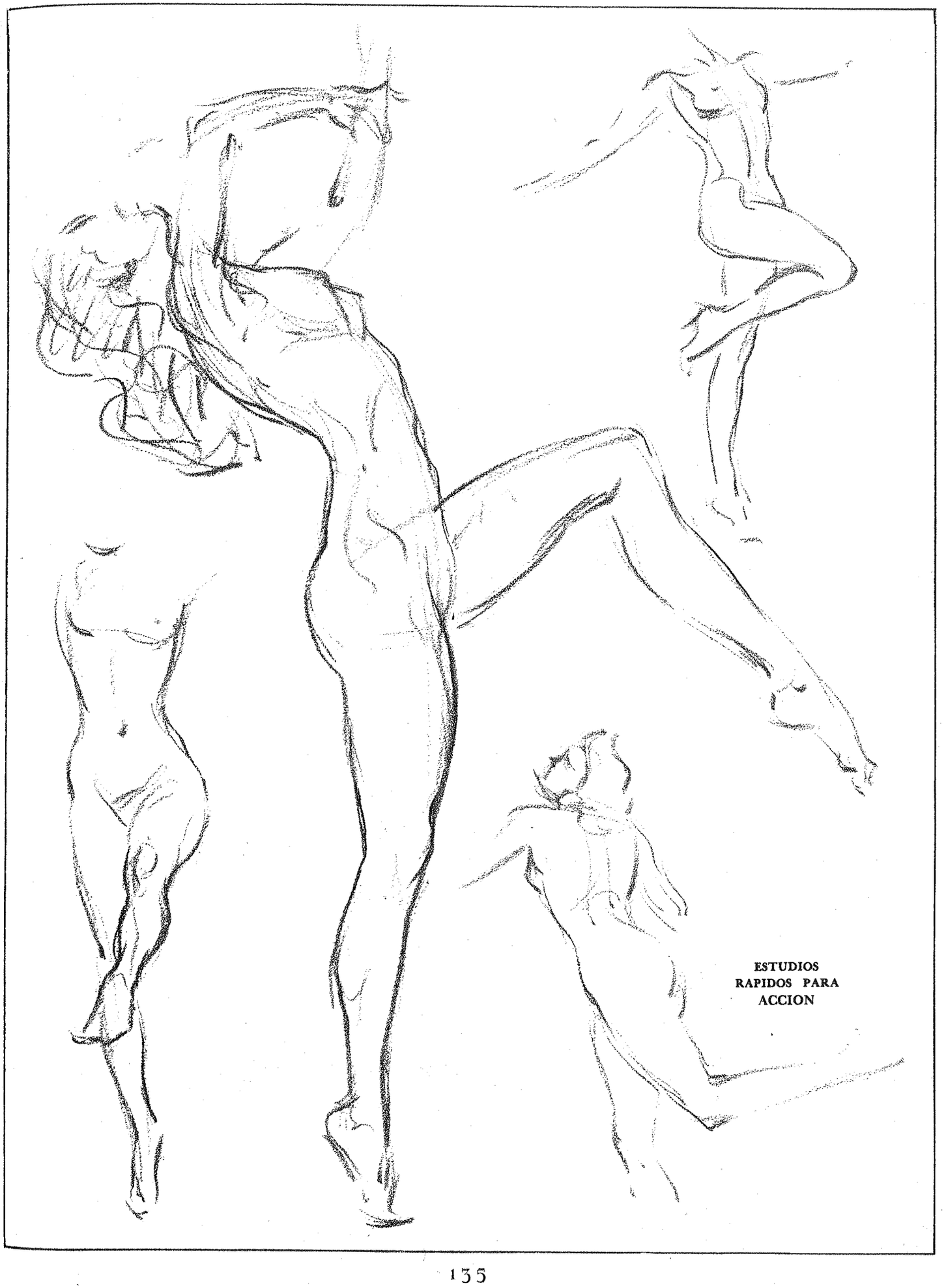
DEFINIENDO LA FORMA CON JUSTEZA DE TONO Y ACENTO

ESTUDIO DE TONOS

ACENTUANDO LA CONSTRUCCION



ESTUDIO DE LINEA
PARA CONSTRUCCION



ESTUDIOS RAPIDOS PARA ACCION

RITMO

AXIOMA: TODO CONTORNO QUE PUEDE EXTENDERSE O FUNDIRSE SOBRE CUALQUIER OTRO AGREGA UNIDAD, GRACIA Y RITMO.

PROCEDIMIENTO: OBSERVAD A LO LARGO DE UN CONTORNO. TRATAD DE "RECOGER" LA "TRAYECTORIA" DE LA LINEA EN CUALQUIER OTRO CONTORNO SIN DISTORSION O DIBUJO INCORRECTO (FIGURA I). HALLAREIS EL SUJETO NORMAL LLENO DE RITMO SI LO BUSCAIS. MANTENED EL LAPIZ SOBRE EL DIBUJO.

RITMO

La sensación de ritmo es de formidable importancia en el dibujo de figura. Desgraciadamente, es una de las cosas más fáciles de equivocar. En música sentimos tiempo y ritmo. En dibujo hay mucho de lo mismo. Considerado técnicamente, el ritmo es un "fluir" de líneas continuas, que dan por resultado un sentido de unidad y gracia.

El énfasis rítmico sobre una línea o contorno se denomina *picking up* (acción de recoger). En efecto, la línea de un contorno observada a través de la forma es recogida y prolongada en otro contorno. Los pocos dibujos siguientes servirán como ejemplos. Buscad este fenómeno de la línea rítmica y hallaréis su belleza en toda forma natural: en animales, hojas, hierbas, flores, caracolas y en la figura humana.

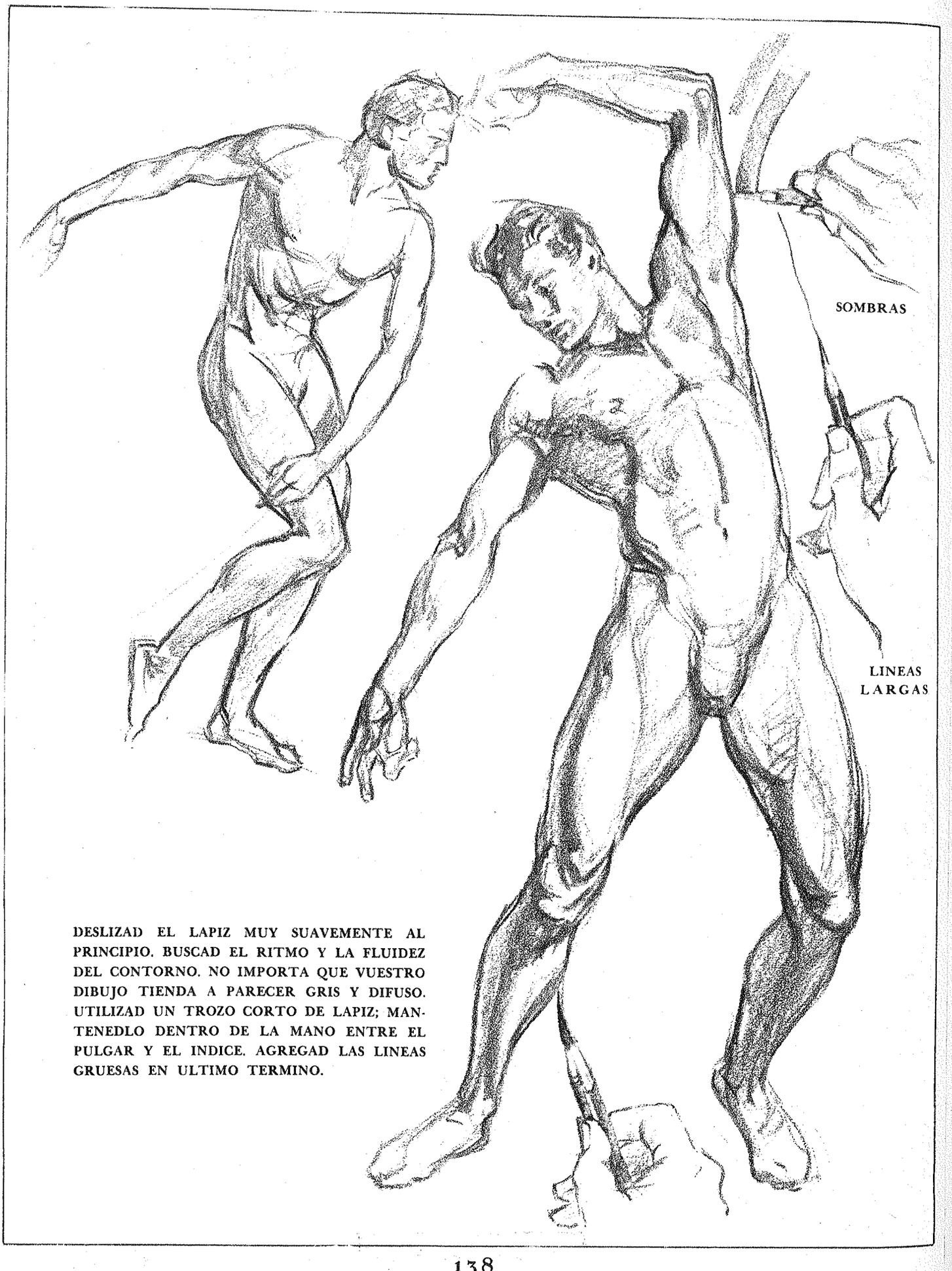
Somos conscientes del ritmo que vibra a través del Universo, comenzando con el átomo y terminando en las estrellas. El ritmo sugiere repetición, flujo, ciclos, olas y todo lo que está relacionado a un plan único o a un propósito. El sentimiento de ritmo en dibujo, aparte de lo abstracto, es un fluir de líneas, exactamente como lo es en los movimientos de varios deportes. Un jugador de bolos, o de golf, un jugador de tennis, o cualquier otro atleta debe dominar el mismo fluir para desarrollar ritmo. Seguid vuestras líneas a través de la forma sólida y observad cómo se convierten en partes de un plan rítmico. Cuando un dibujo parece desmañado lo probable es que el inconveniente radique en su falta de fluidez. La torpeza en la acción —y en dibujo— es falta de ritmo, que se traduce en un movimiento espasmódico, quebrado, desorganizado.

Hay algunas líneas básicas de ritmo que debemos buscar constantemente. La primera es la llamada línea "Hogarth" de belleza. Es una línea que, graciosamente, se curva en una dirección y luego vuelve sobre sí misma. En la forma humana está presente por todas partes: en la línea del espinazo, el labio superior, la oreja, el cabello, la cintura y caderas y bajando el costado de la pierna hacia el tobillo. Es como la letra S en variaciones.

Una segunda línea de ritmo es la espiral, una línea que parte de un punto y gira a su alrededor en un movimiento circular envolvente. Este ritmo de línea se destaca en los caracoles marinos, un remolino o una rueda de fuegos de artificio.

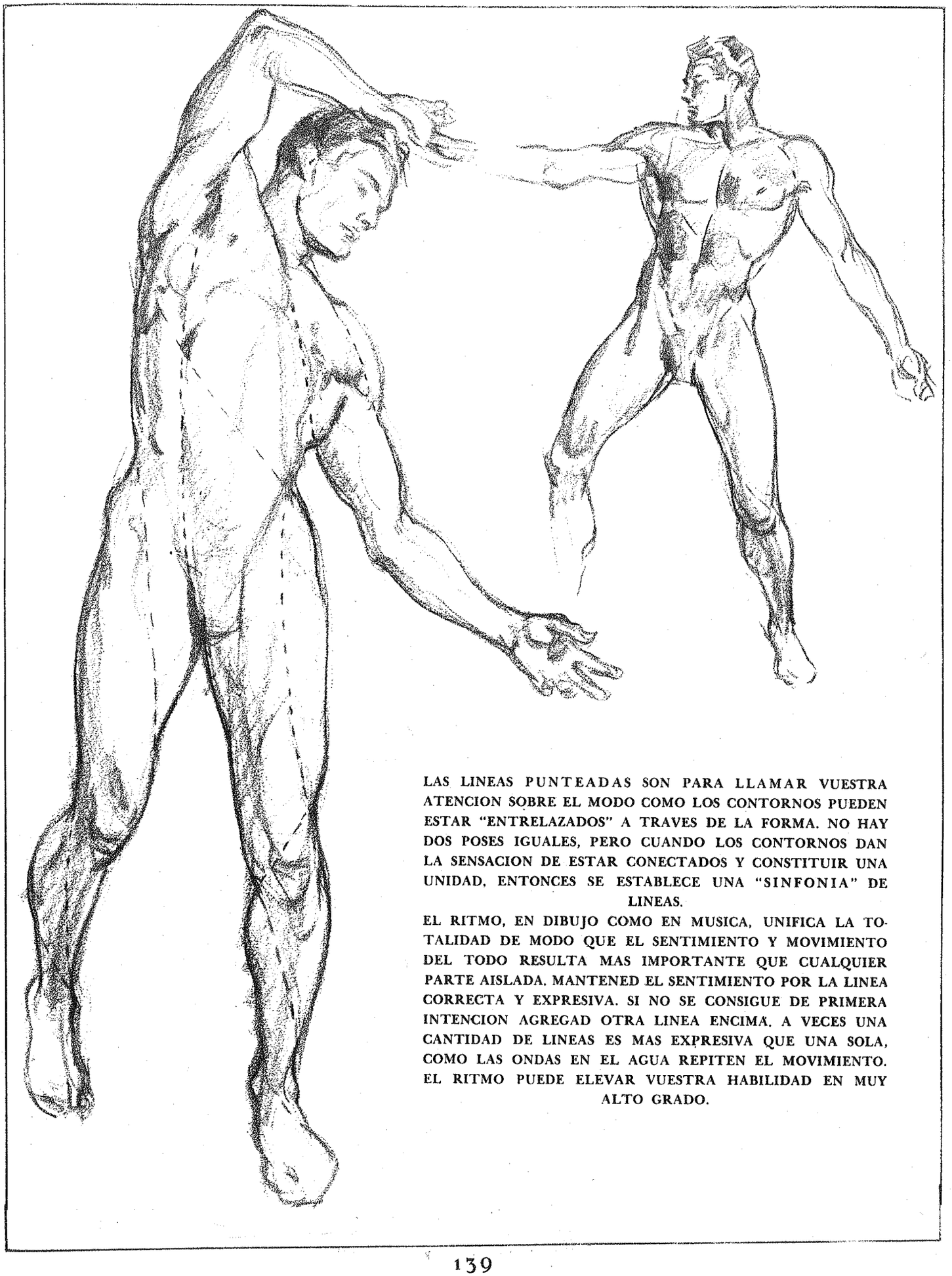
La tercera línea de ritmo se llama parábola, que es una línea que tiende continuamente a una curva mayor, como el recorrido de un cohete volador. Estas tres líneas son las bases de muchos ornatos. Ellas pueden también constituir la base de la composición pictórica. Parece que fueran una parte integrante de todo movimiento gracioso, y por ello deberá dárseles gran importancia en todo dibujo de movimiento. Las líneas de ritmo en los animales son fácilmente observables y, por consiguiente, fácilmente comprendidas.

El ritmo podrá ser potente, como en las grandes olas abatiéndose sobre la costa; o suave y flúido, como en las ondas de una laguna. El ritmo periódico nos conmueve y agita, o nos da una sensación de tranquilidad y serenidad agradable a los sentidos. La llamada "línea flúida" (aerodinámica) es el ritmo aplicado a los contornos sin gracia. La aplicación comercial de este principio ha sido eminentemente afortunada. Las líneas de nuestros trenes, buques y automóviles, nuestros aeroplanos y nuestros utensilios caseros han sido construídas sobre este concepto primeramente descubierto en la naturaleza; en el delfín, entre otros peces, en pájaros y en todas las cosas vivientes destinadas a movimientos rápidos.



DESLIZAD EL LAPIZ MUY SUAVEMENTE AL PRINCIPIO. BUSCAD EL RITMO Y LA FLUIDEZ DEL CONTORNO. NO IMPORTA QUE VUESTRO DIBUJO TIENDA A PARECER GRIS Y DIFUSO. UTILIZAD UN TROZO CORTO DE LAPIZ; MANTENEDLO DENTRO DE LA MANO ENTRE EL PULGAR Y EL INDICE. AGREGAD LAS LINEAS GRUESAS EN ULTIMO TERMINO.

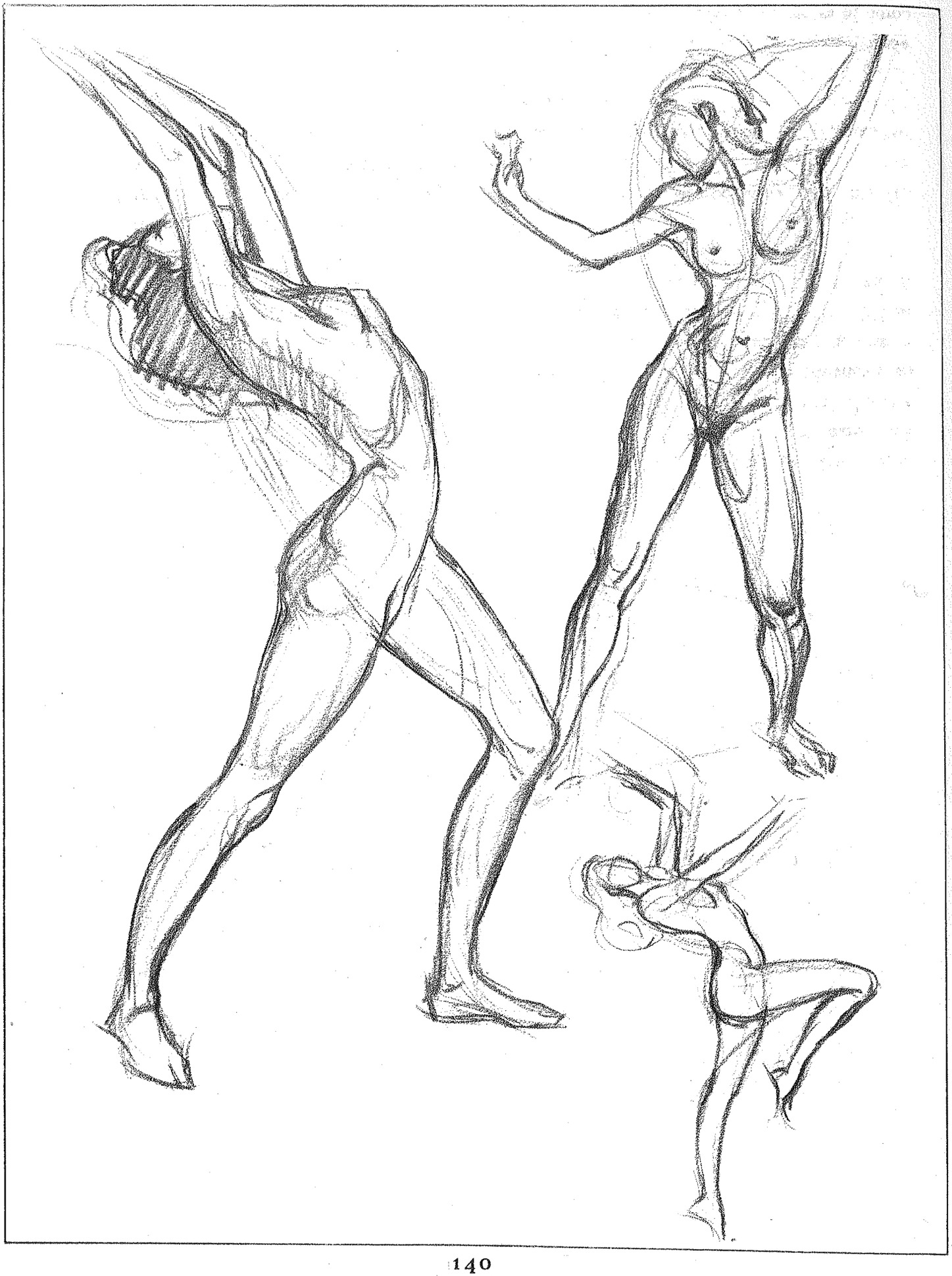
ENTRECRUZANDO LINEAS DE RITMO



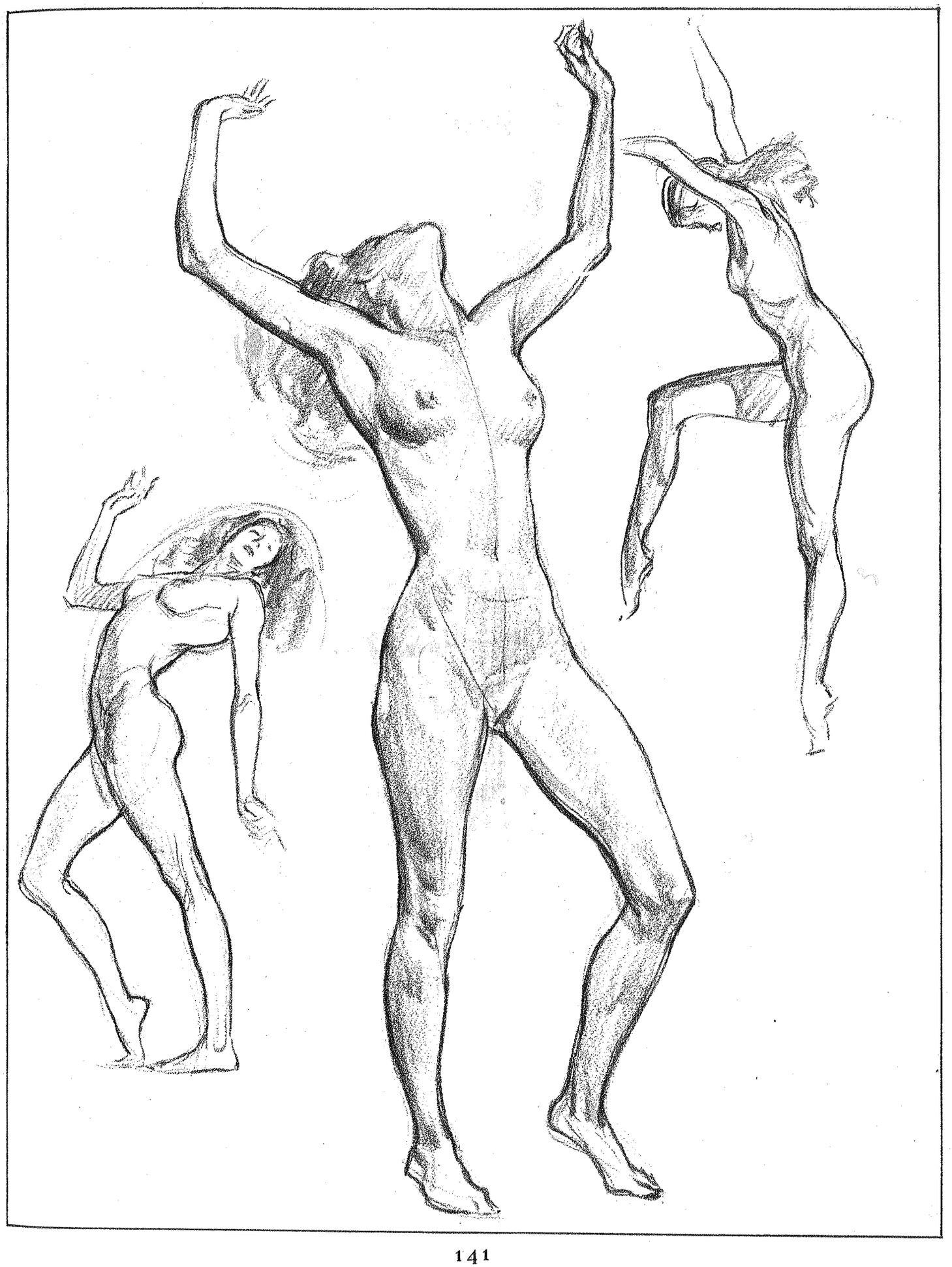
LAS LINEAS PUNTEADAS SON PARA LLAMAR VUESTRA ATENCION SOBRE EL MODO COMO LOS CONTORNOS PUEDEN ESTAR "ENTRELAZADOS" A TRAVES DE LA FORMA. NO HAY DOS POSES IGUALES, PERO CUANDO LOS CONTORNOS DAN LA SENSACION DE ESTAR CONECTADOS Y CONSTITUIR UNA UNIDAD, ENTONCES SE ESTABLECE UNA "SINFONIA" DE LINEAS.

EL RITMO, EN DIBUJO COMO EN MUSICA, UNIFICA LA TOTALIDAD DE MODO QUE EL SENTIMIENTO Y MOVIMIENTO DEL TODO RESULTA MAS IMPORTANTE QUE CUALQUIER PARTE AISLADA. MANTENED EL SENTIMIENTO POR LA LINEA CORRECTA Y EXPRESIVA. SI NO SE CONSIGUE DE PRIMERA INTENCION AGREGAD OTRA LINEA ENCIMA. A VECES UNA CANTIDAD DE LINEAS ES MAS EXPRESIVA QUE UNA SOLA, COMO LAS ONDAS EN EL AGUA REPITEN EL MOVIMIENTO. EL RITMO PUEDE ELEVAR VUESTRA HABILIDAD EN MUY ALTO GRADO.

"DESLIZAMIENTO"



RELACIONANDO UN CONTORNO CON OTRO



DEFINIENDO POR BORDES Y SOMBRAS SIN LINEA DE CONTORNO

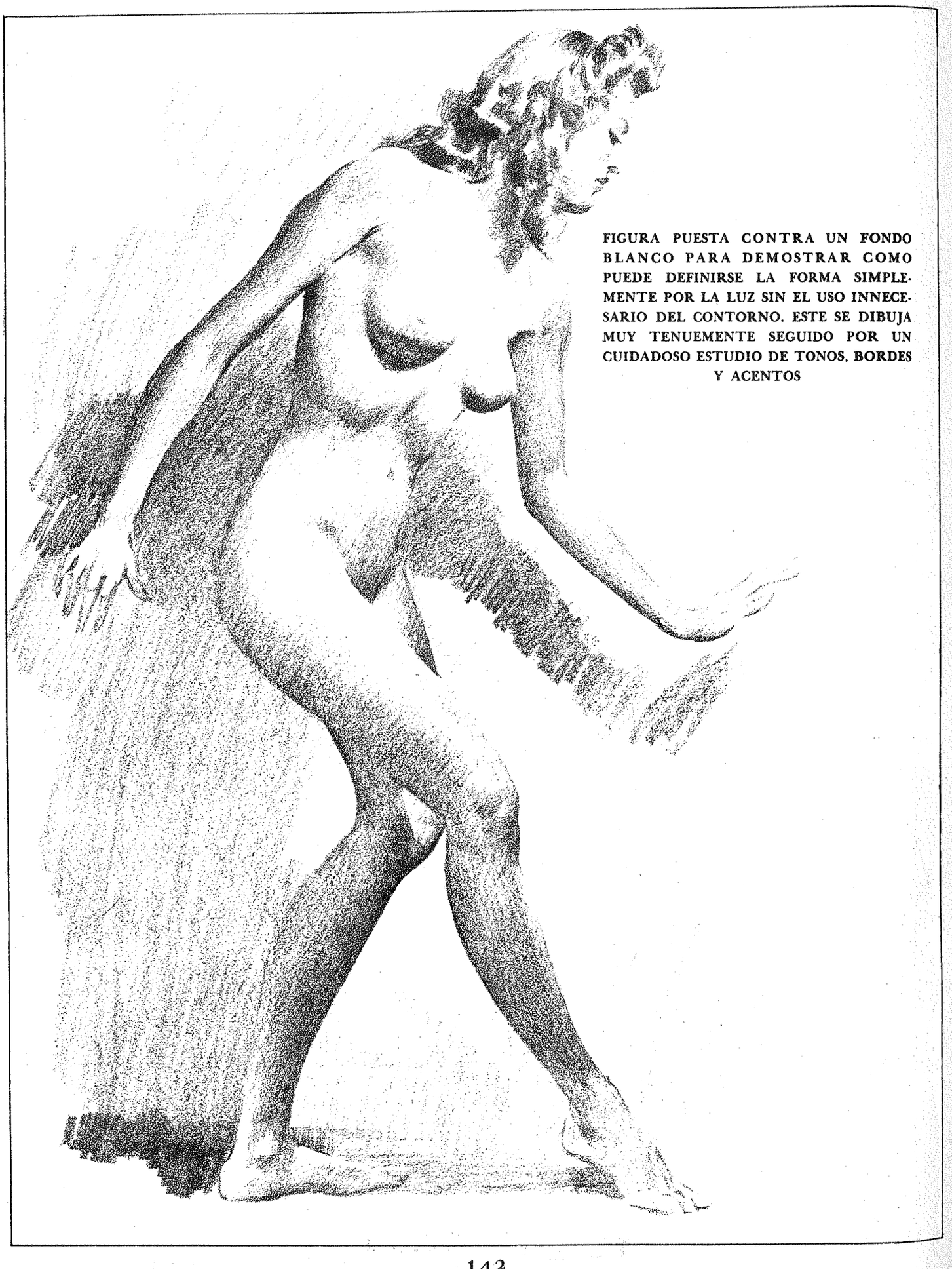


FIGURA PUESTA CONTRA UN FONDO BLANCO PARA DEMOSTRAR COMO PUEDE DEFINIRSE LA FORMA SIMPLEMENTE POR LA LUZ SIN EL USO INNECESARIO DEL CONTORNO. ESTE SE DIBUJA MUY TENUEMENTE SEGUIDO POR UN CUIDADOSO ESTUDIO DE TONOS, BORDES Y ACENTOS

Problema típico tratado con el departamento ejecutivo de una agencia de publicidad.

"Su trabajo me ha llamado la atención, dice el encargado del departamento ejecutivo de una agencia de publicidad, y todo lo que he visto de él, hasta ahora, me ha gustado mucho. Tengo orden de iniciar una campaña anunciadora de gasolina, para la cual necesitamos material nuevo. Necesito emplear un hombre nuevo en el trabajo y debe ser bueno. Cubriremos todos los medios publicitarios bien a fondo, pero el golpe inicial vendrá de la publicidad externa por una serie de affiches. Que le demos o no a usted esta serie para hacer, depende de lo que usted pueda mostrarnos en materia de bocetos y croquis. Estamos dispuestos a pagar quinientos dólares por affiche al hombre capaz, incluyendo este precio todo el trabajo preliminar. El nombre del producto es "Sparko Rhythm Motor Fuel". Estos son algunos de los temas que hemos ideado: *Afine su motor con Sparko Rhythm; Oiga en todas partes... Sparko Rhythm; Sparko Rhythm suena suavemente en cualquier motor; "Deslícese" con Sparko Rhythm; Sparko Rhythm no pierde el paso; Su motor cantará con Sparko Rhythm; Siempre a tiempo con Sparko Rhythm; Manténgalo afinado con Sparko Rhythm.* Usted notará que hemos razonado en términos musicales, pero tomaremos en cuenta gustosamente cualquier otra idea que asocie ritmo con combustible para motores".

Un cartelón debe ser dos veces y un cuarto más ancho que alto. Haced varios pequeños bocetos sobre papel transparente, de ideas que puedan ser utilizadas para ilustrar lo referido. No debéis exhibir un automóvil, o un motor, pero tened presente que se trata de un combustible para motores. Las palabras "motor" y "combustible" deberán figurar en alguna parte del cartelón. Tendréis que utilizar, probablemente, una línea de leyenda en la base a lo largo de la parte inferior del cartelón: "El mejor combustible del país". Los pliegos que entran en un cartelón son cuatro a lo ancho, y dos y medio verticalmente. El medio pliego podrá colocarse indistintamente en la parte superior o en la inferior. Tratad de evitar el corte a través de una cara por la juntura de dos pliegos. Si la cara es muy grande procurad que la juntura no la corte a través de los ojos. Algunas veces los pliegos varían un poco en color, y es difícil hacer coincidir bien los pliegos al pegarlos. Realizad en colores vuestras mejores ideas en forma de croquis. El formato para los croquis de cartelones es de unos veinticinco por cincuenta y siete centímetros. Va un margen blanco alrededor del cartelón de cerca de cinco centímetros arriba y abajo, y de siete centímetros y medio a los costados.

No voy a sugeriros lo que debe hacerse, sino lo que no debe hacerse, en todo lo que concierne a vuestro dibujo:

No hagáis el nombre "Sparko Rhythm" demasiado pequeño.

No pongáis leyendas obscuras sobre fondo obscuro.

No pongáis leyendas claras sobre fondo claro.

Conseguid algunas buenas copias para vuestro estilo de letras; no "innovéis".

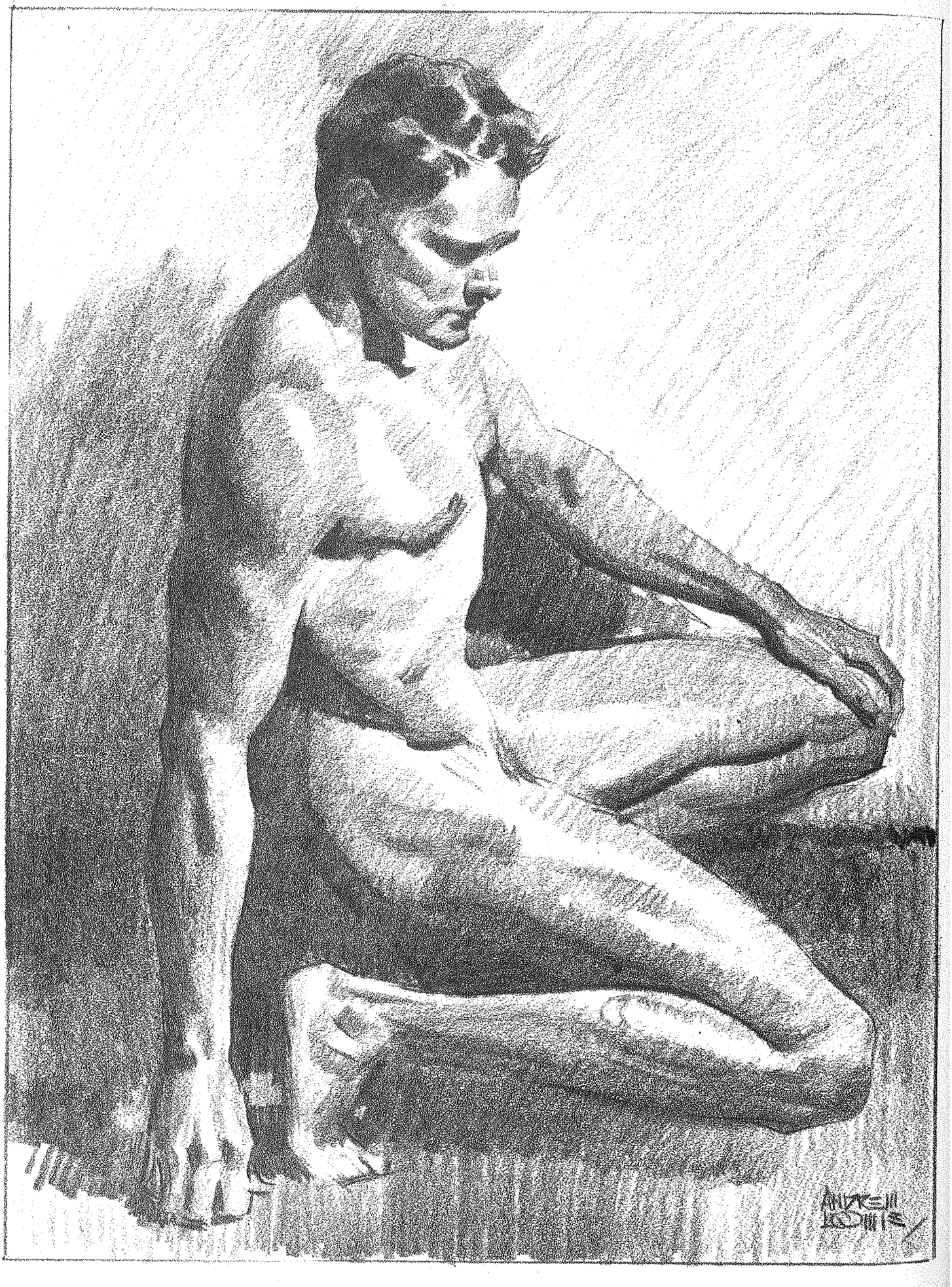
Mantened las leyendas muy simples y legibles; no hagáis fantasías.

No inventéis vuestras figuras; procuraos buenas copias.

No hagáis figuras pequeñas ni demasiado numerosas.

Si queréis, como para ensayar, dibujad o pintad el affiche terminado: el tamaño será, en centímetros, cuarenta y uno por noventa y dos, o cincuenta y uno por ciento quince. Pintad un margen blanco de por lo menos cinco centímetros arriba y abajo, y siete y medio o más a los costados.

Guardad vuestros ensayos como muestras.


ANDREW
LOOMIS

IX. LA FIGURA ARRODILLADA, AGACHADA Y SENTADA

En este capítulo nos ocuparemos de otras cualidades diferentes del movimiento. Una figura sentada puede expresar casi toda la escala del sentimiento. Puede sugerir atención o serenidad, fatiga, melancolía, agresividad, timidez, alejamiento, inquietud, aburrimiento. Hay una expresión diferente para cada uno de estos sentimientos. Sentaos, o haced que alguien lo haga, y ved cómo podéis representar cada uno de ellos.

Es de suprema importancia comprender cómo el peso cesa de apoyarse en los pies para hacerlo en las nalgas, muslos, manos, codos, espalda, cuello y cabeza. Importante también es la correcta comprensión de las extremidades escorzadas, que toman contornos distintos de los usuales. En dichas poses las extremidades se convierten en puntales o refuerzos más bien que en soportes completos. El espinazo tiende a inclinarse en forma cóncava hacia dicho puntal. Cuando estáis sentados en el suelo, uno de vuestros brazos, generalmente, hace de puntal, y el espinazo se curva hacia el hombro que hace de sostén. Un hombro sube y el otro baja: las caderas se inclinan hacia el refuerzo; el peso es llevado sobre un costado de las nalgas, el costado del brazo que hace de puntal.

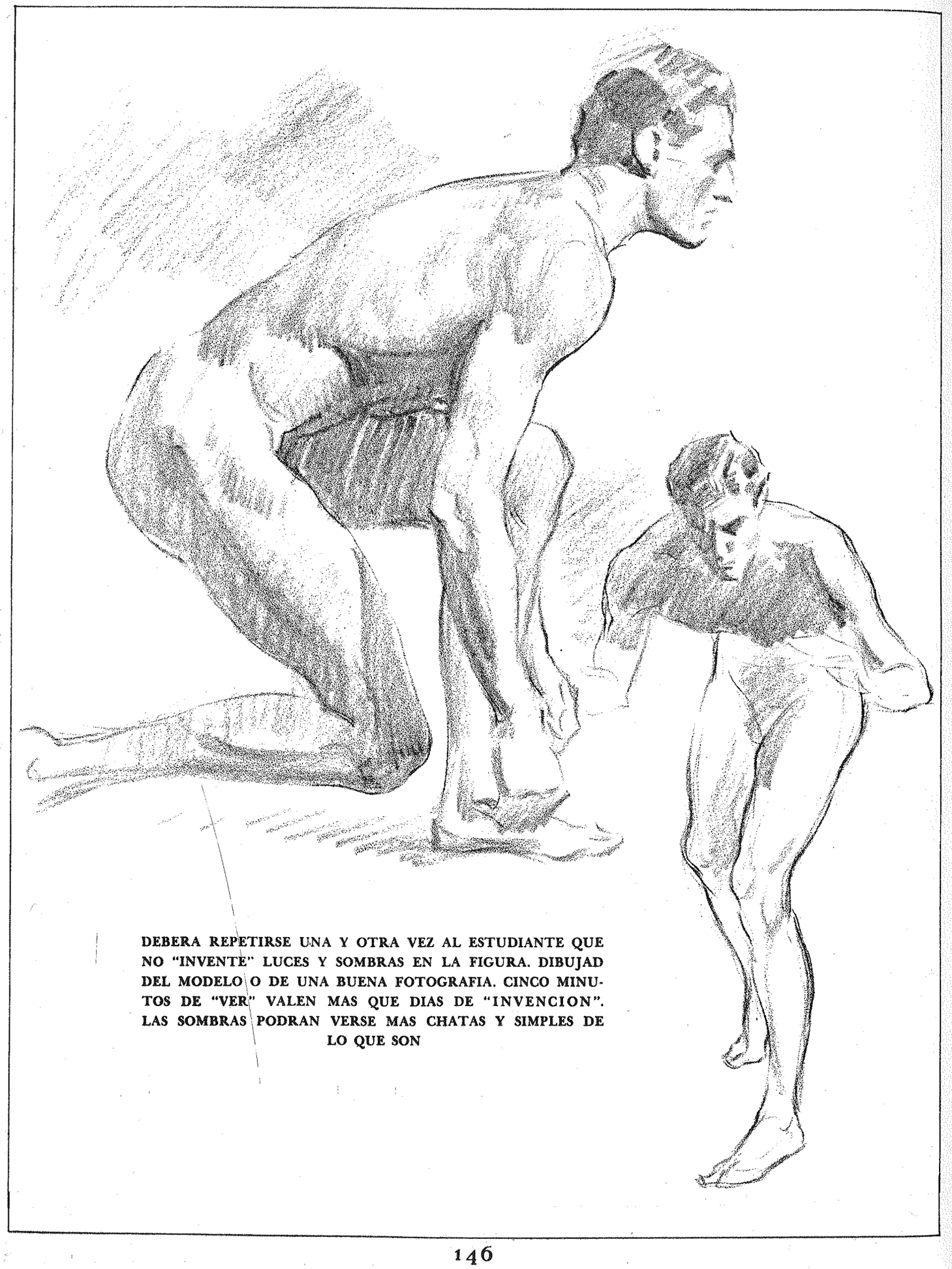
Cuando estáis sentados en una silla, vuestro espinazo pierde su forma de S y se convierte en C. Los muslos y nalgas soportan el peso. Ambos se achatan mucho, particularmente los muslos de mujer. Debe establecerse cuidadosamente la posición de la cabeza sobre el cuerpo, pues ella tiene mucho que ver con lo que la pose sugiere. El dibujante decidirá si la pose sentada debe ser rígida o laxa. Recordad que la figura está siempre sujeta a la ley de gravedad. Debe tener peso; de lo contrario, no podrá ser convincente.

El escorzamiento requiere una observación sutil, porque no hay dos poses exactamente iguales. Cada pose sentada constituirá un nuevo problema y, probablemente, uno que no habéis resuelto con anterioridad. Las variaciones de punto de vista, iluminación, perspectiva, la ilimitada variedad de poses, todo encierra problemas de dibujo nuevos e interesantes. Nada más inanimado o aburridor para observar o dibujar que un modelo "bien sentado". Esto, para mí, quiere decir ambos pies juntos, pegados al suelo; los brazos descansando sobre los brazos del sillón, ambos a la par; la espalda aplanada contra el respaldo, los ojos mirando fijamente al frente. Vuestro modelo podría girar media vuelta hacia vosotros, colgar un brazo sobre el respaldo del sillón, cruzar los pies, estirarlos, tomarse una rodilla. Utilizad ampliamente la imaginación para trocar una pose dura en otra atractiva.

Dejad que el conjunto de la pose del modelo, las manos y la expresión facial expresen el argumento. ¿Queréis que exprese animación o fastidio? Si ella se sienta a la mesa, charlando con su novio, dejadla inclinarse hacia adelante, absorta, o que exteriorice su desagrado si él está riñéndola.

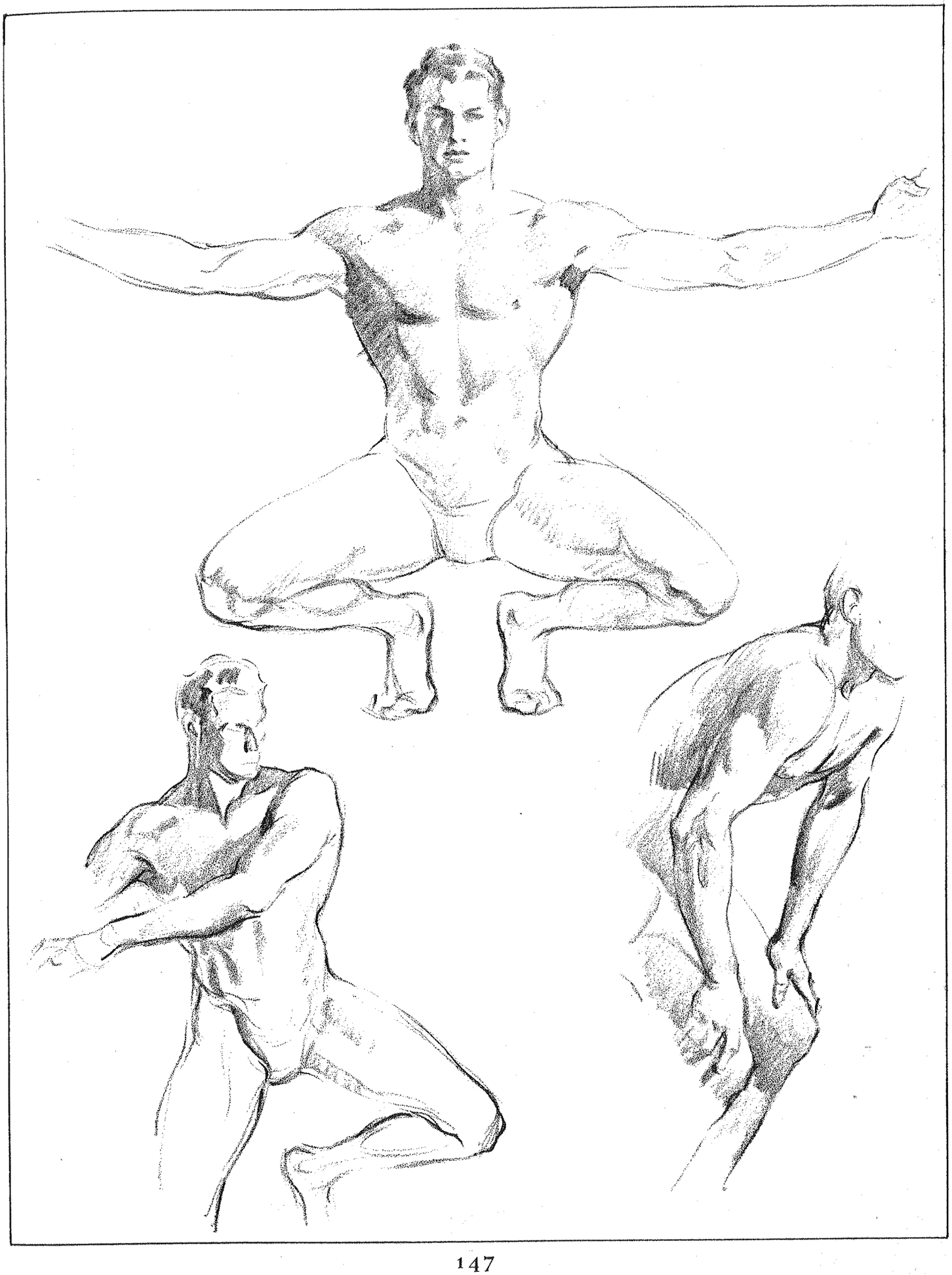
Vigilad cuidadosamente los contornos entrelazados y dibujadlos como los veis; si no lo hacéis, un muslo parecerá demasiado próximo, un brazo demasiado corto, o trunco. Recordad que si las manos o los pies están demasiado cerca de la cámara, aparecerán demasiado grandes en la fotografía. Una figura muy escorzada debe fotografiarse desde cierta distancia, y luego ser ampliada. Si planeáis un retrato, encontrad un gesto o pose natural para el retratado. Girad la silla a un ángulo original, tomad un punto de vista inusitado, no pongáis la cabeza rígida. Haced que la modelo se acurruque cómodamente en la silla, los pies recogidos, aun sobre el asiento, o los pies extendidos y las rodillas cruzadas. No dejéis las piernas haciendo un ángulo recto perfecto en las rodillas.

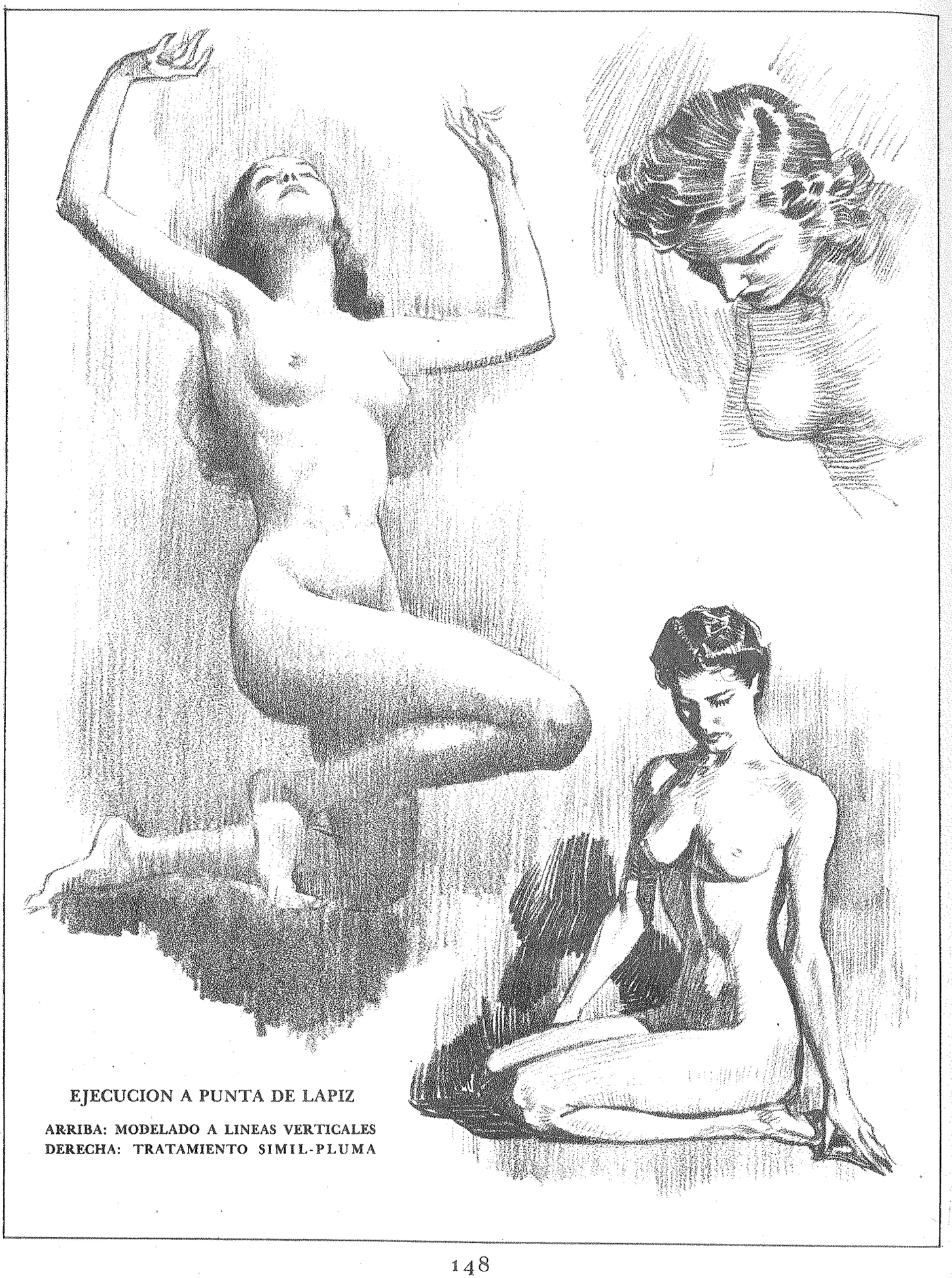
Debéis buscar por vosotros mismos para que sea ingenioso.



DEBERA REPETIRSE UNA Y OTRA VEZ AL ESTUDIANTE QUE NO "INVENTE" LUCES Y SOMBRAS EN LA FIGURA. DIBUJAD DEL MODELO O DE UNA BUENA FOTOGRAFIA. CINCO MINUTOS DE "VER" VALEN MAS QUE DIAS DE "INVENCION". LAS SOMBRAS PODRAN VERSE MAS CHATAS Y SIMPLES DE LO QUE SON

LA REALIZACION INCOMPLETA PODRA SER INTERESANTE





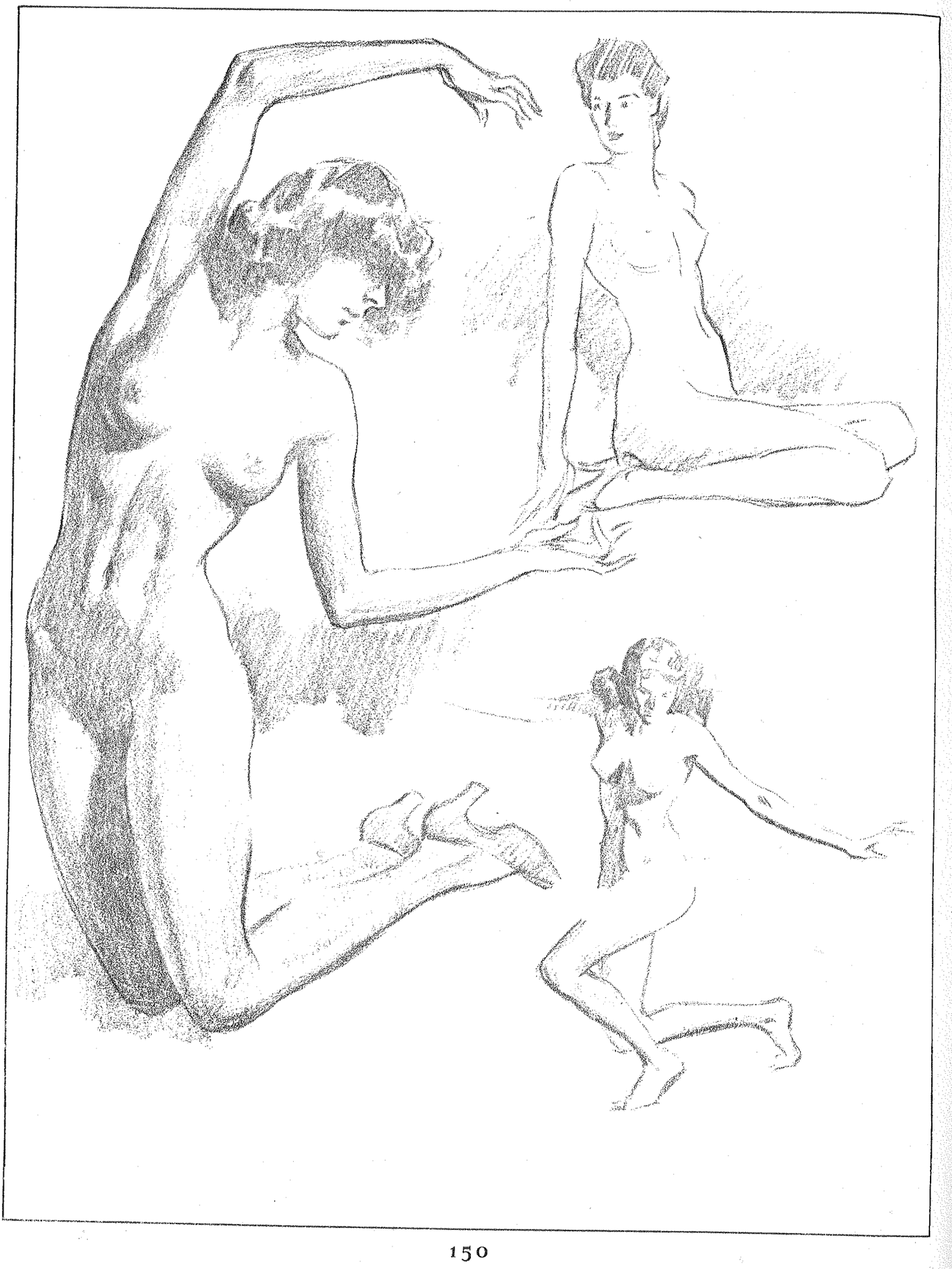
EJECUCION A PUNTA DE LAPIZ

ARRIBA: MODELADO A LINEAS VERTICALES
DERECHA: TRATAMIENTO SIMIL-PLUMA

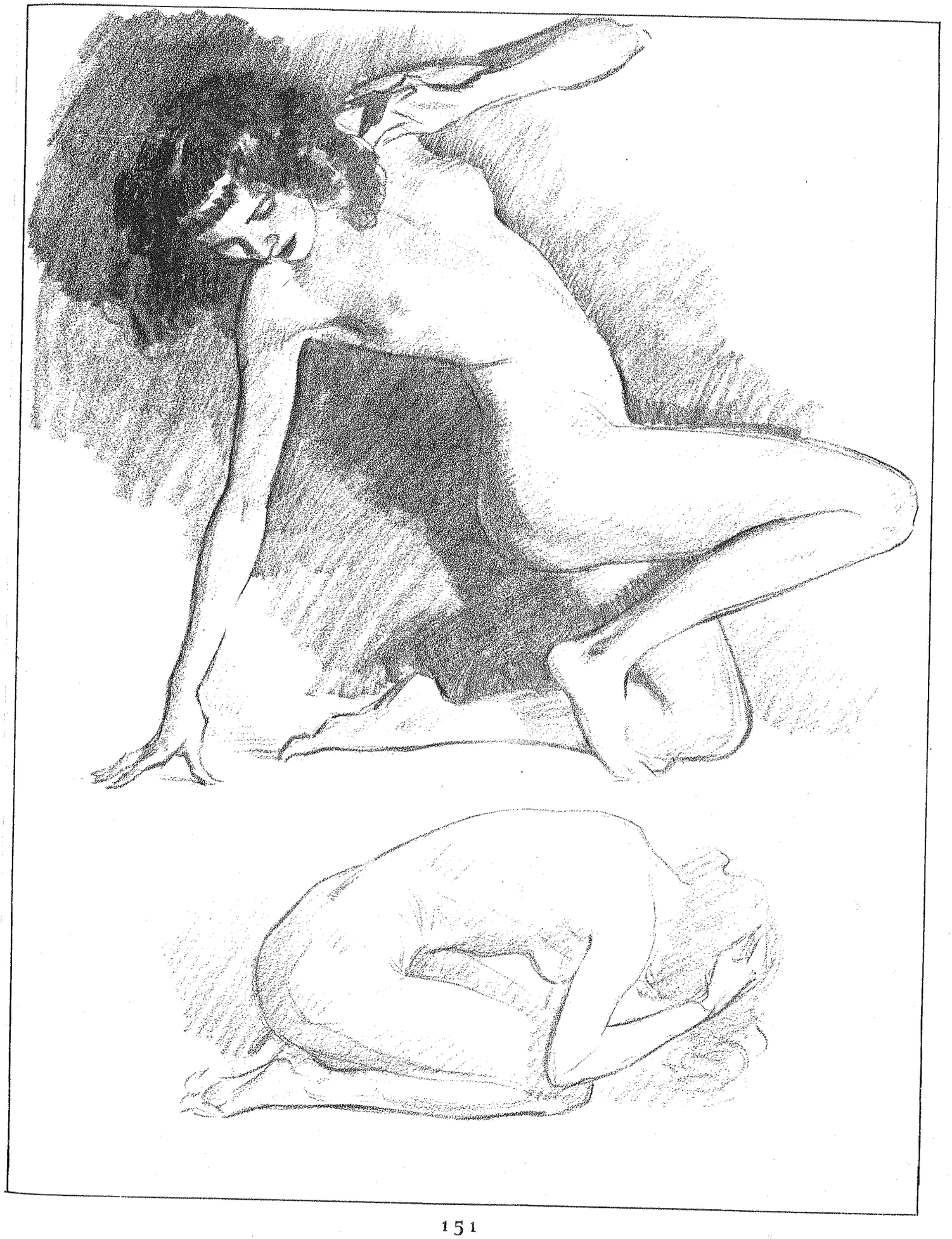
EL PROCEDIMIENTO A PLUMA, EJECUTADO CON LAPIZ AHORRA TIEMPO Y FASTIDIO

MODELAR CON LA PUNTA DEL LAPIZ ES MAS LENTO Y DIFICIL. ADEMAS SON MAS LIMITADOS LOS VALORES DE TONO. SIN EMBARGO, DEBEIS PRACTICARLO A MENUDO PARA DESARROLLAR LA DESTREZA EN EL DIBUJO A PLUMA

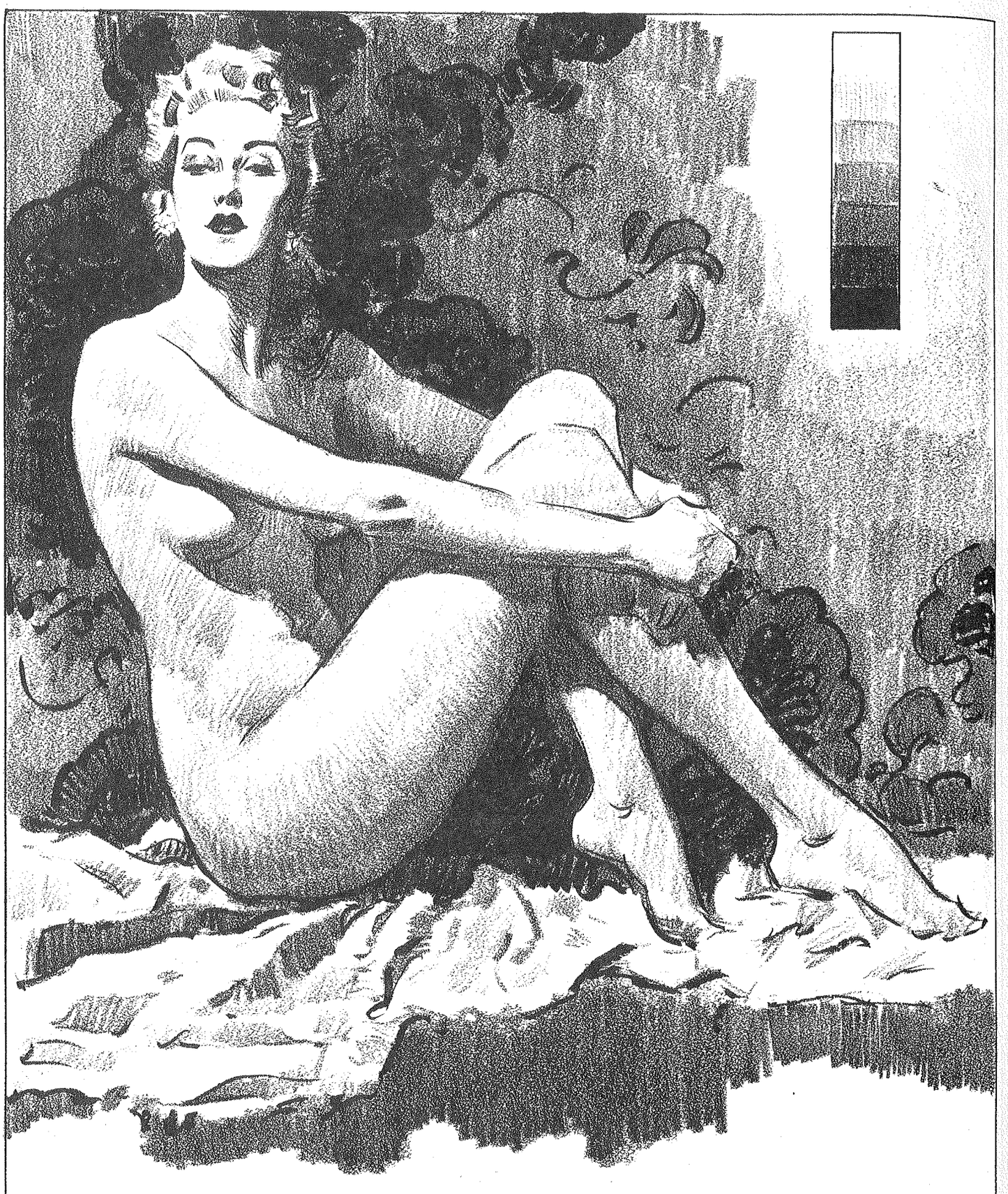
ARRODILLADA Y SENTADA



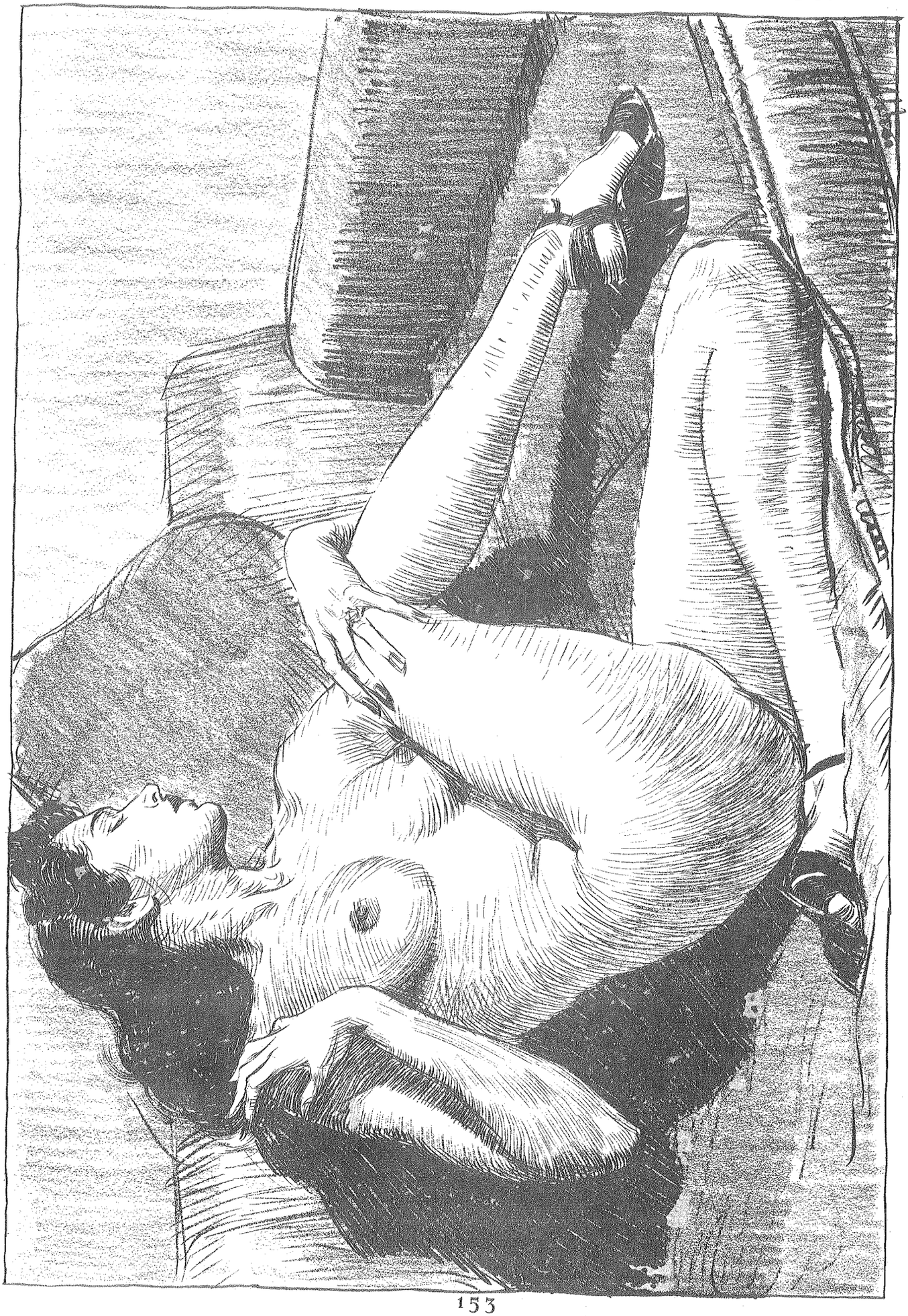
ARRODILLADA Y CONTORSIONADA O INCLINADA



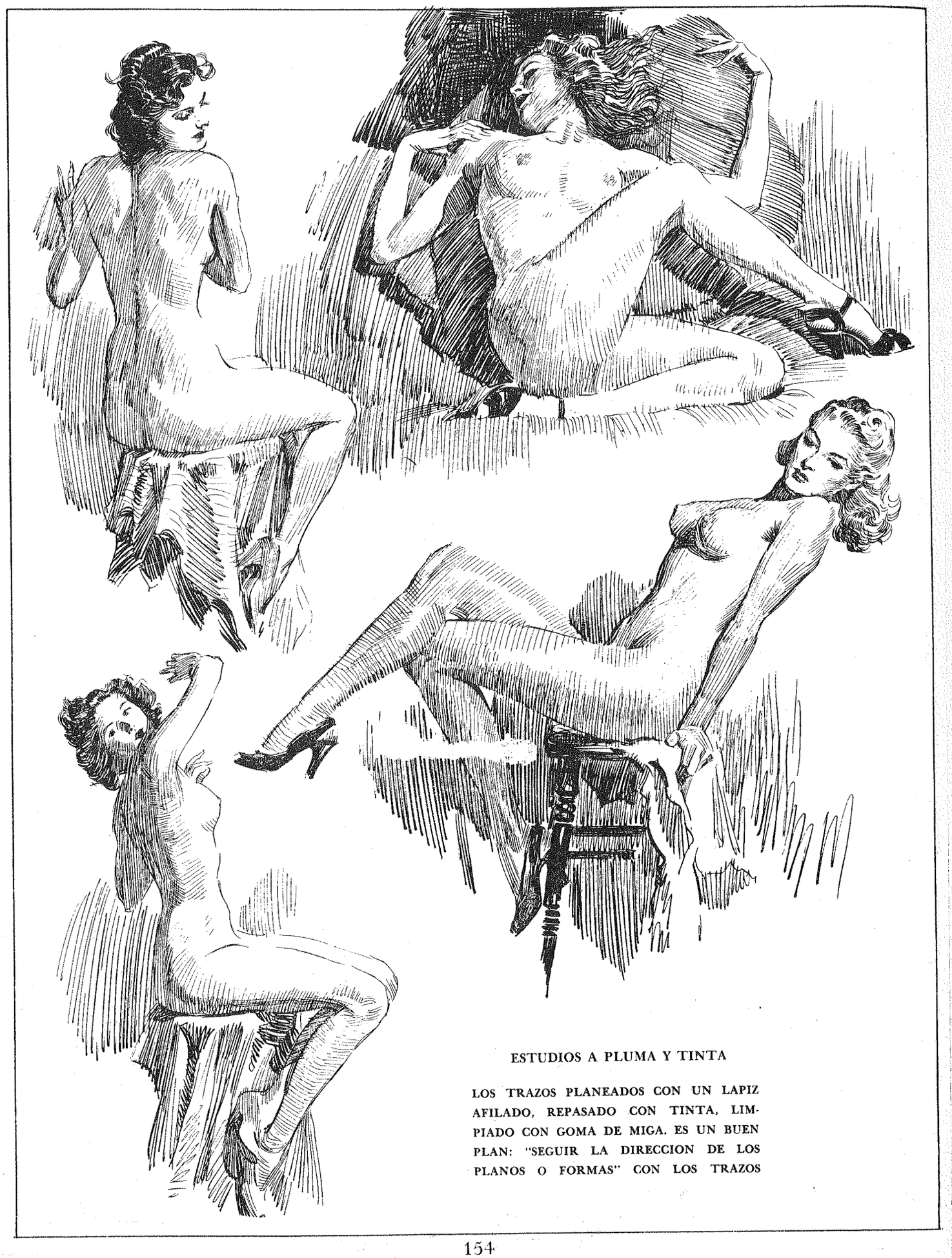
OBTENCION DE UNA GAMA DE VALORES CON TINTA Y LAPIZ



LA COMBINACION DE NEGRO Y TONOS GRADUADOS OFRECE POSIBILIDADES UNICAS. DIBUJO EJECUTADO EN BAINBRIDGE COQUILLE Nº 2. NEGRO CON TINTA CHINA. LOS TONOS SE DAN CON LAPIZ PRISMACOLOR 935. LA REDUCCION ES DE UN TERCIO



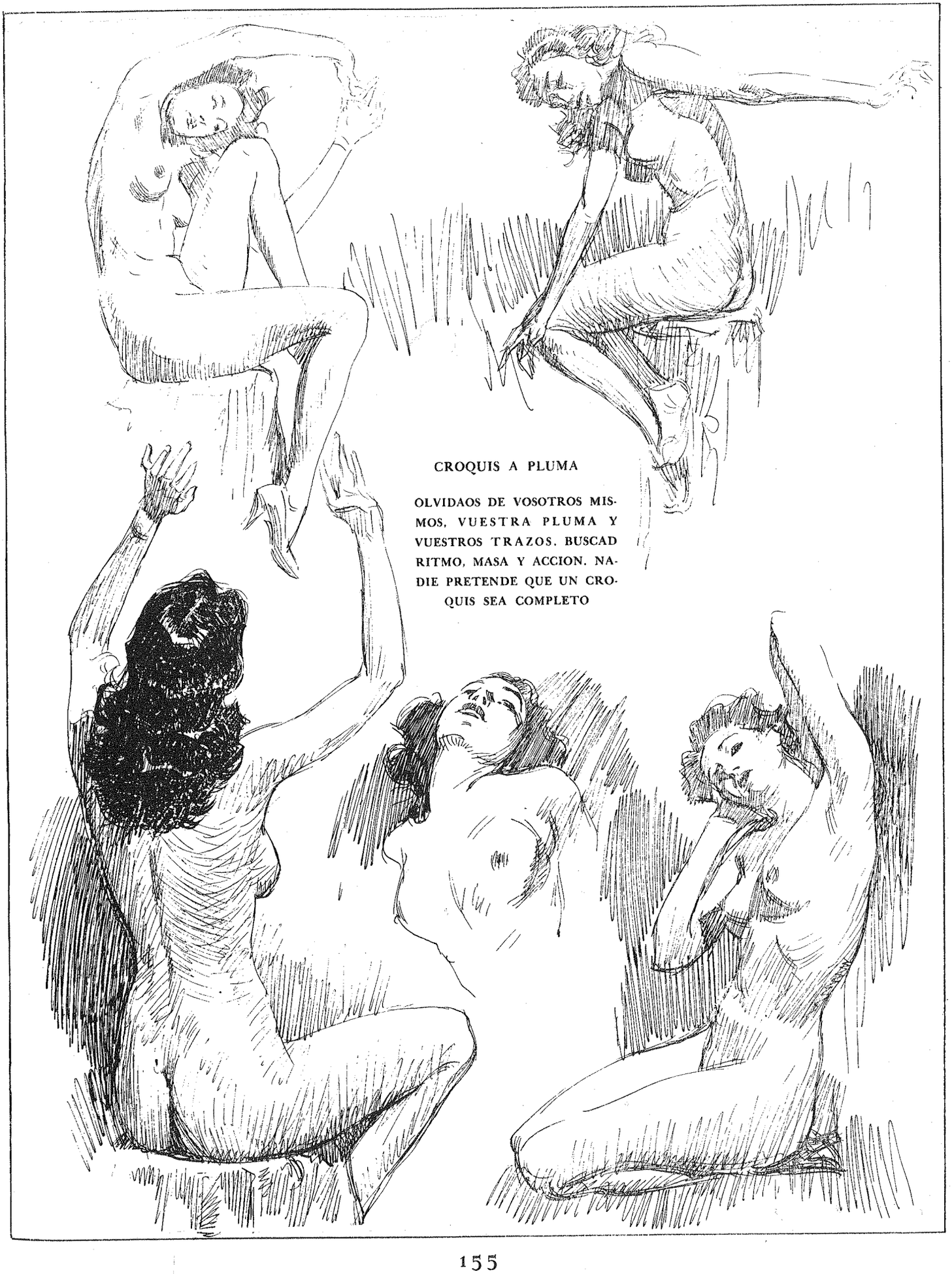
UN EJEMPLO DE DIBUJO A PLUMA COMBINADO CON LAPIZ. DIBUJADO EN BAINBRIDGE COQUILLE Nº 3. CON PINCEL DE MARTA. PUNTA FINA. Y TINTA CHINA. PUEDE HACERSE UN LAVADO CON ESTA TINTA.



ESTUDIOS A PLUMA Y TINTA

LOS TRAZOS PLANEADOS CON UN LAPIZ AFILADO, REPASADO CON TINTA, LIMPIADO CON GOMA DE MIGA. ES UN BUEN PLAN: "SEGUIR LA DIRECCION DE LOS PLANOS O FORMAS" CON LOS TRAZOS

UN PROCEDIMIENTO AL "DESCUIDO"



DIBUJO A PINCEL DE PUNTA FINA

DIBUJADO CON PINCEL PEQUEÑO DE PELO DE CAMELLO Y TINTA CHINA, EN CARTULINA BRISTOL

UN PROBLEMA TIPICO

Una cantidad de problemas típicos en un concurso para diseños esculturales.

1. El problema es diseñar un grupo de figuras para una gran fuente a colocarse en el centro de una piscina circular de cincuenta pies de diámetro (unos 15 mts.). El tema es: "Yo soy América. Yo te doy la Libertad y una vida libre". Los dibujos deben presentarse para la interpretación de la idea solamente. El grupo podrá contener una figura de gran tamaño simbolizando la Diosa de la Libertad. El trabajo deberá ser americano en espíritu. Las demás figuras pueden simbolizar la agricultura, la minería, la industria, el hogar, etc. El artista, no obstante, no está limitado en ningún sentido.

2. Diseñar una gran fuente para beber. En alguna parte de la base se pondrá la inscripción: "Yo soy América. Desde mis lagos y manantiales yo doy para ti las aguas de la libertad".

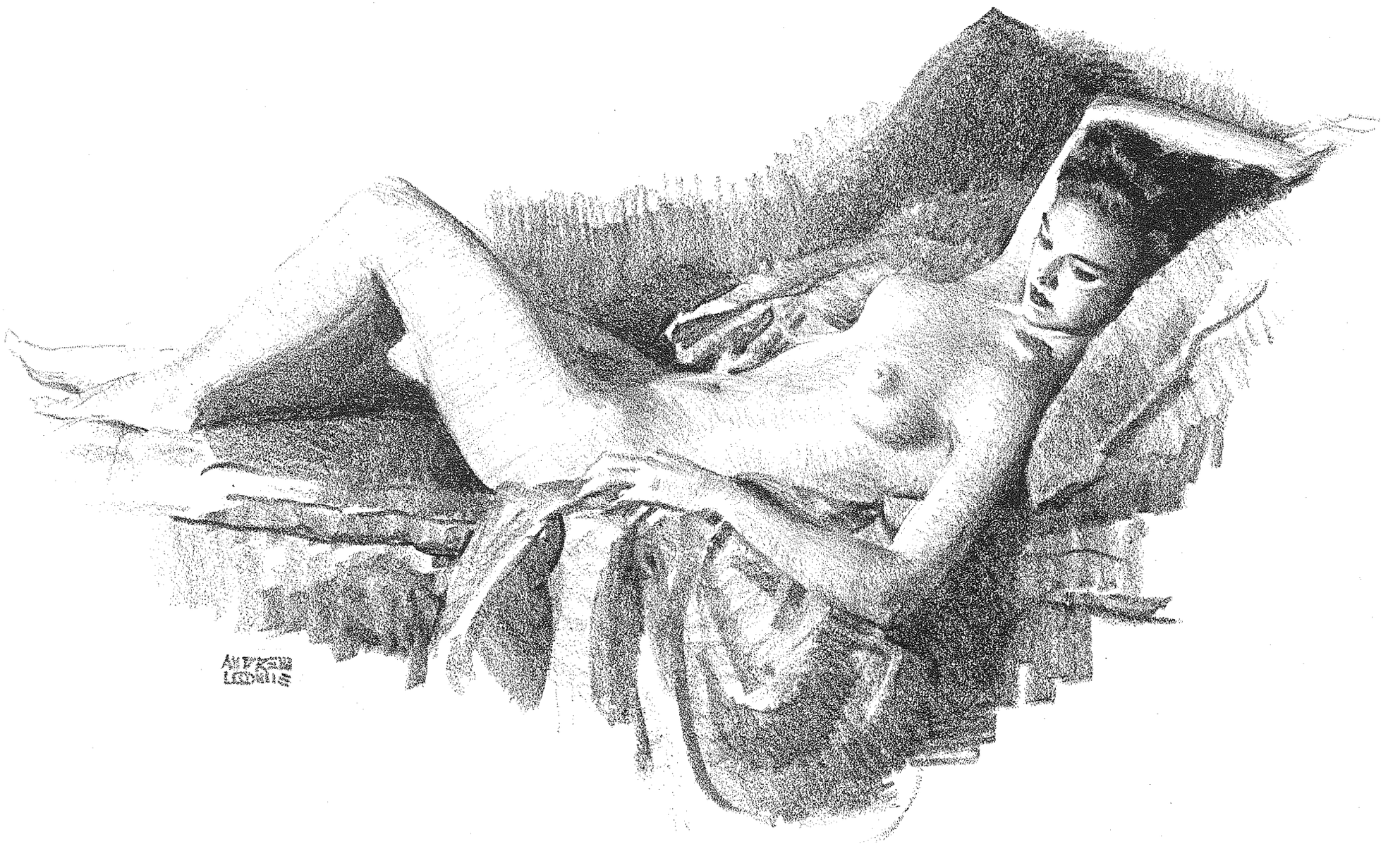
3. Diseñar un reloj solar para ser colocado en el Jardín Botánico, ostentando la siguiente inscripción: "Yo soy América. Yo doy para ti mi suelo".

4. Diseñar una estatua para el Jardín Zoológico. La inscripción será: "Yo soy América. Yo doy a todas las cosas vivientes el derecho a la vida".

5. Diseñar un monumento a los soldados y marinos. La inscripción rezará: "Yo soy América. Estos, de mis hijos, sacrifiqué yo para tu seguridad".

Hay ilimitadas oportunidades para expresaros por vosotros mismos. Una manera interesante de realizar estos dibujos, luego de haber efectuado bocetos en papel transparente, será dibujar en papeles tintados, con carbonilla y tiza blanca. Es menester un considerable estudio de la figura, acción, ropaje, interpretación dramática. Ejecutad vuestras ideas con vuestro lápiz, vuestra cámara fotográfica, material de consulta, etc.

No hay inconveniente en utilizar figuras alegóricas, o semidesnudas, pero no os aferréis demasiado a lo griego. Hacedlo americano.



X. LA FIGURA RECLINADA

Una de las más atrayentes fases del dibujo de figura es la de poses reclinadas. Ella ofrece la mejor oportunidad para el diseño, la pose interesante, la composición y el escorzamiento. Dejamos de considerar al cuerpo, por el momento, como figura vertical, y lo consideramos como material de composición flexible en el espacio. La cabeza podrá ser colocada en cualquier parte del espacio a vuestra disposición. El torso podrá ser mirado desde cualquier punto de vista. En el dibujo de la figura reclinada, como en el de las poses de pie y sentadas, evitad la rigidez, las poses no atrayentes, las piernas tiesas, los brazos duros, la cabeza rígida. Yo llamo a éstas "poses cadavéricas", pues no hay nada que dé una sensación comparable de cosa muerta. Una ilimitada variedad es posible en las poses reclinadas o semirreclinadas.

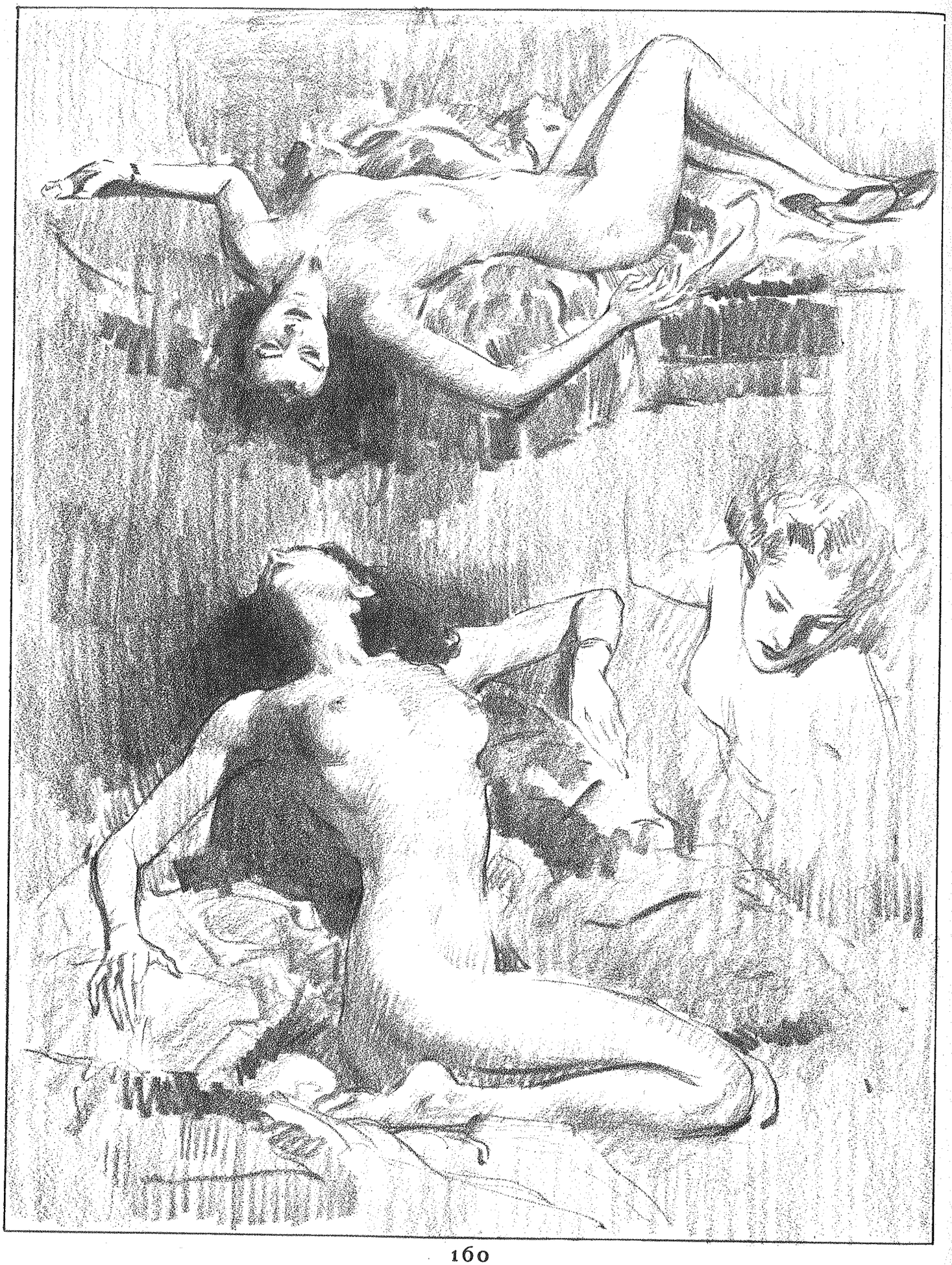
Al comienzo de este libro sacamos la figura del "cajón de proporción". No ajustemos más un cajón alrededor de cualquier cosa que sea una interpretación de vida.

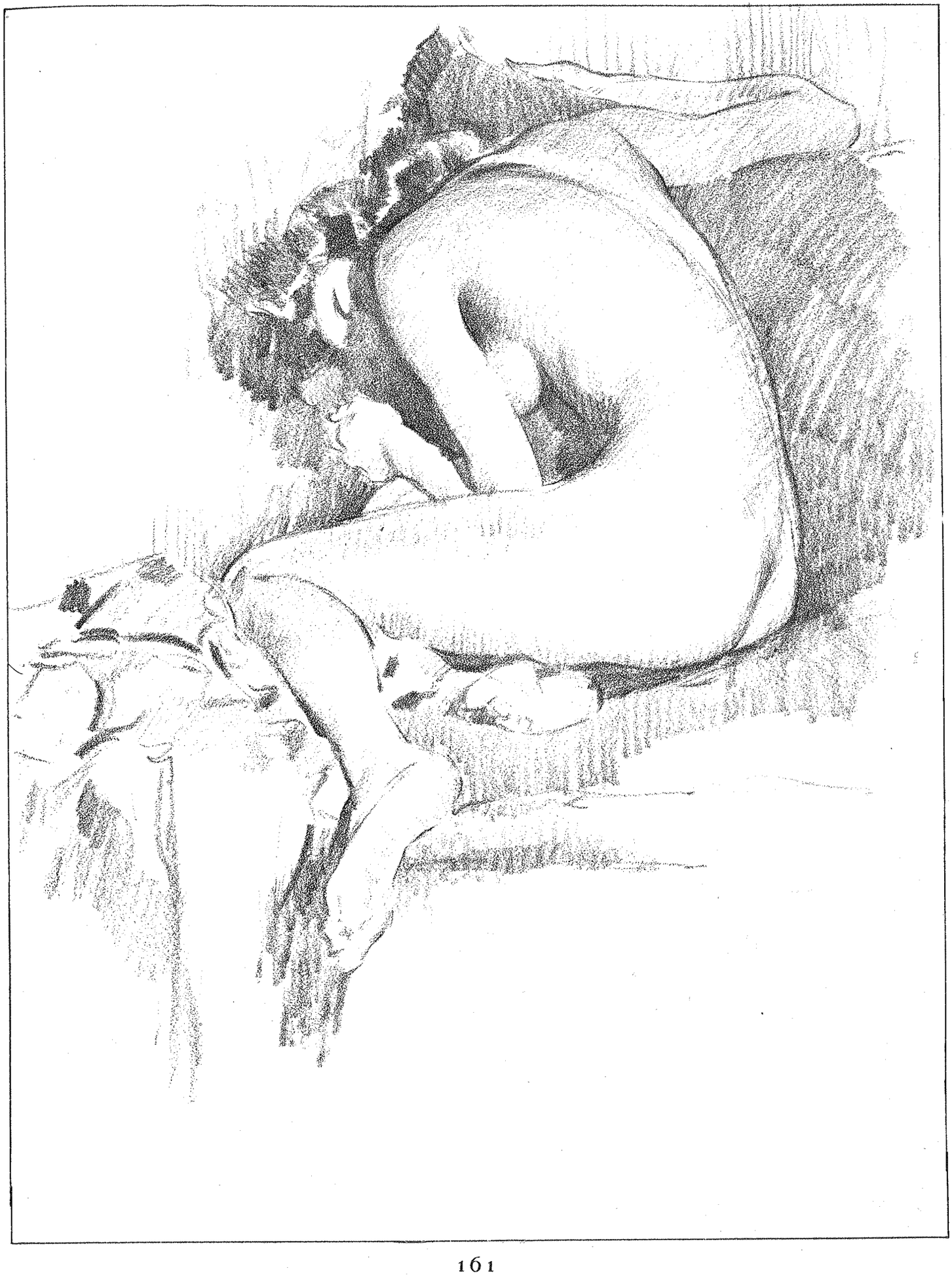
Se tiene la impresión de que las poses reclinadas son extremadamente difíciles para dibujar. Si estáis acostumbrados a medir por el sistema de tantas cabezas, debéis descartar tal método al dibujar figuras reclinadas, pues éstas estarán escorzadas a tal extremo que no es posible medirlas por cabezas. Pero, no obstante, hay invariablemente alto y ancho en cualquier pose. Podéis fijar la mitad y cuartas partes y efectuar mediciones comparativas. Desde aquí hasta allí es igual a desde allí hasta el otro punto. Las mediciones no son fijas y solamente pueden aplicarse al sujeto que tenéis delante de vosotros.

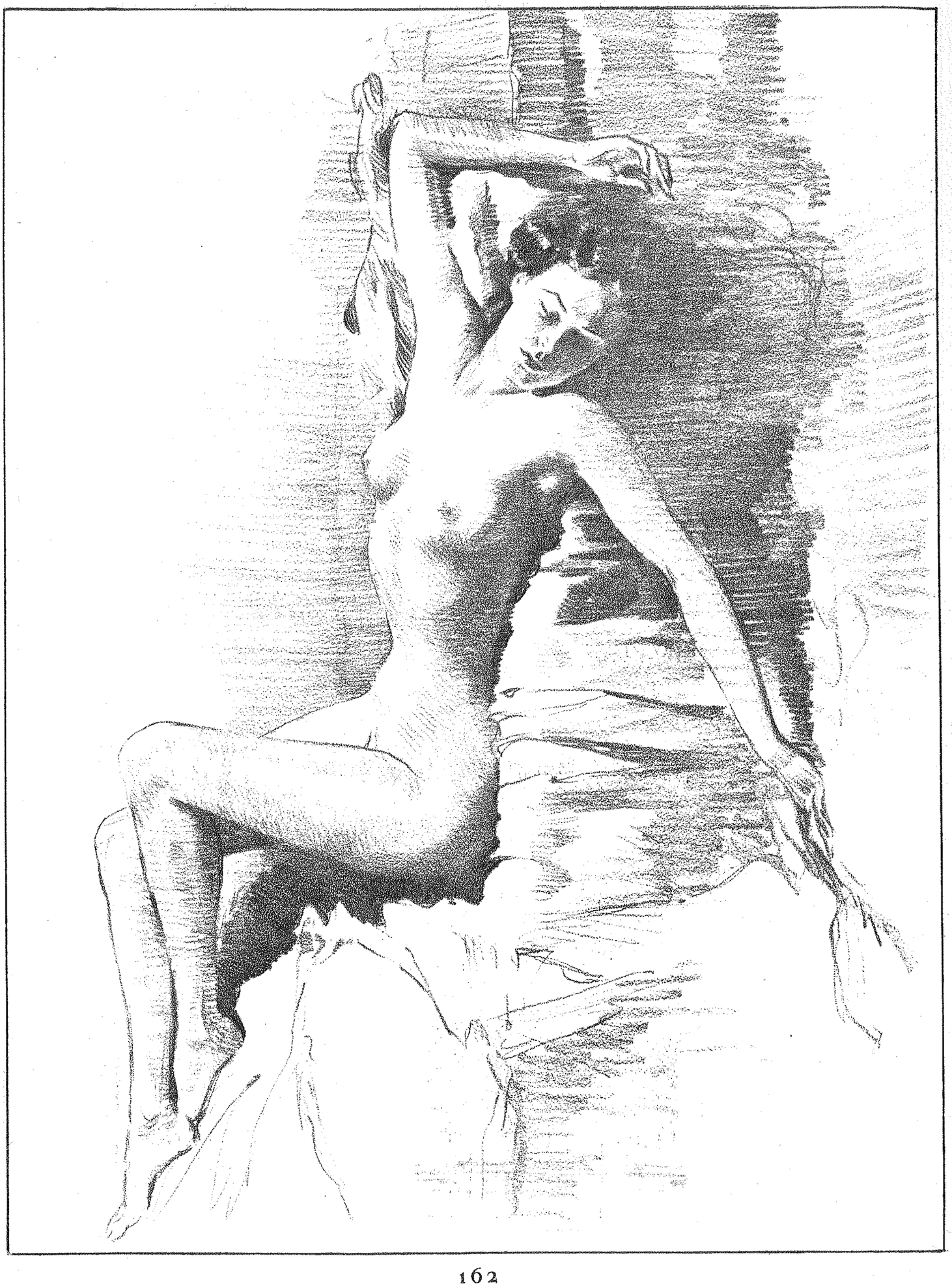
Las poses reclinadas son frecuentemente olvidadas en las escuelas de arte. La razón es generalmente el aula demasiado concurrida en la cual un estudiante obstruye la visión de otro. Consecuentemente, la más atractiva y encantadora fase del dibujo de figura es pasada por alto y muchos estudiantes abandonan la escuela sin la menor idea de cómo deben proceder para dibujar una figura reclinada.

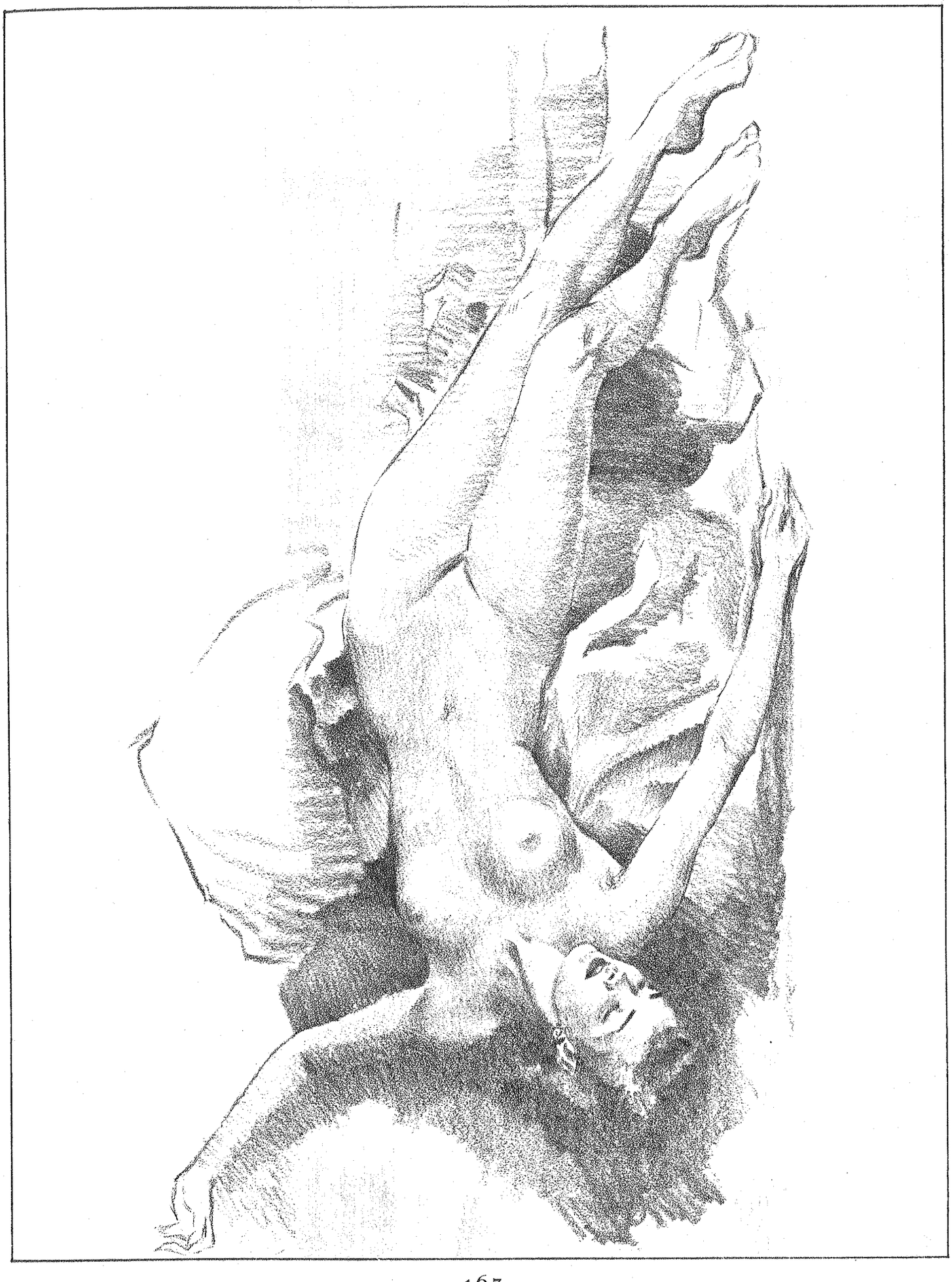
La apariencia de completa relajación es de primordial importancia. Una pose de aspecto rígido produce en el observador una reacción de incomodidad. Será buscado muy cuidadosamente el ritmo de la pose. Vosotros ya sabéis cómo proceder para ello. Cualquier modelo parece mejor en una pose reclinada que de pie. La razón es que el estómago cae hacia adentro y parece más escaso; los pechos, si tienen tendencia a colgar, retornan a su normal redondez; el tórax aparece lleno y alto; la espalda, con apariencia chata, es más derecha; hasta una doble barbilla desaparece. Tal vez la naturaleza, de intento, añade belleza a la pose reclinada. Si se necesita hechizo en un dibujo, nada puede darlo mejor que la figura reclinada.

Si usáis la cámara no la coloquéis demasiado pegada al modelo, porque se producirá distorsión. Las poses reclinadas deberán seleccionarse con buen tino. La crudeza puede conduciros junto con vuestros dibujos puertas afuera de un empellón. Cuidad que la pose no oculte partes de las extremidades, de modo que parezcan amputadas; por ejemplo: una pierna doblada hacia abajo, sin nada para explicarla, aparecerá como la del lisiado de la jarrita de lata. No se puede determinar si tiene o no la pierna. Una pose desacostumbrada no es necesariamente ventajosa, pero una figura puede ser contorsionada con el fin de hacer atractivo el dibujo, o combinada con drapeados de modo inusitado. El cabello puede constituir una parte feliz del dibujo. Si la pose es compleja, mantened la iluminación simple. La iluminación cruzada, sobre una pose no familiar, la complicará y hará aparecer como un rompecabezas chinesco. No obstante, si se necesitan efectos grotescos pueden hacerse a base de esto. Un punto de vista alto puede dar variedad.

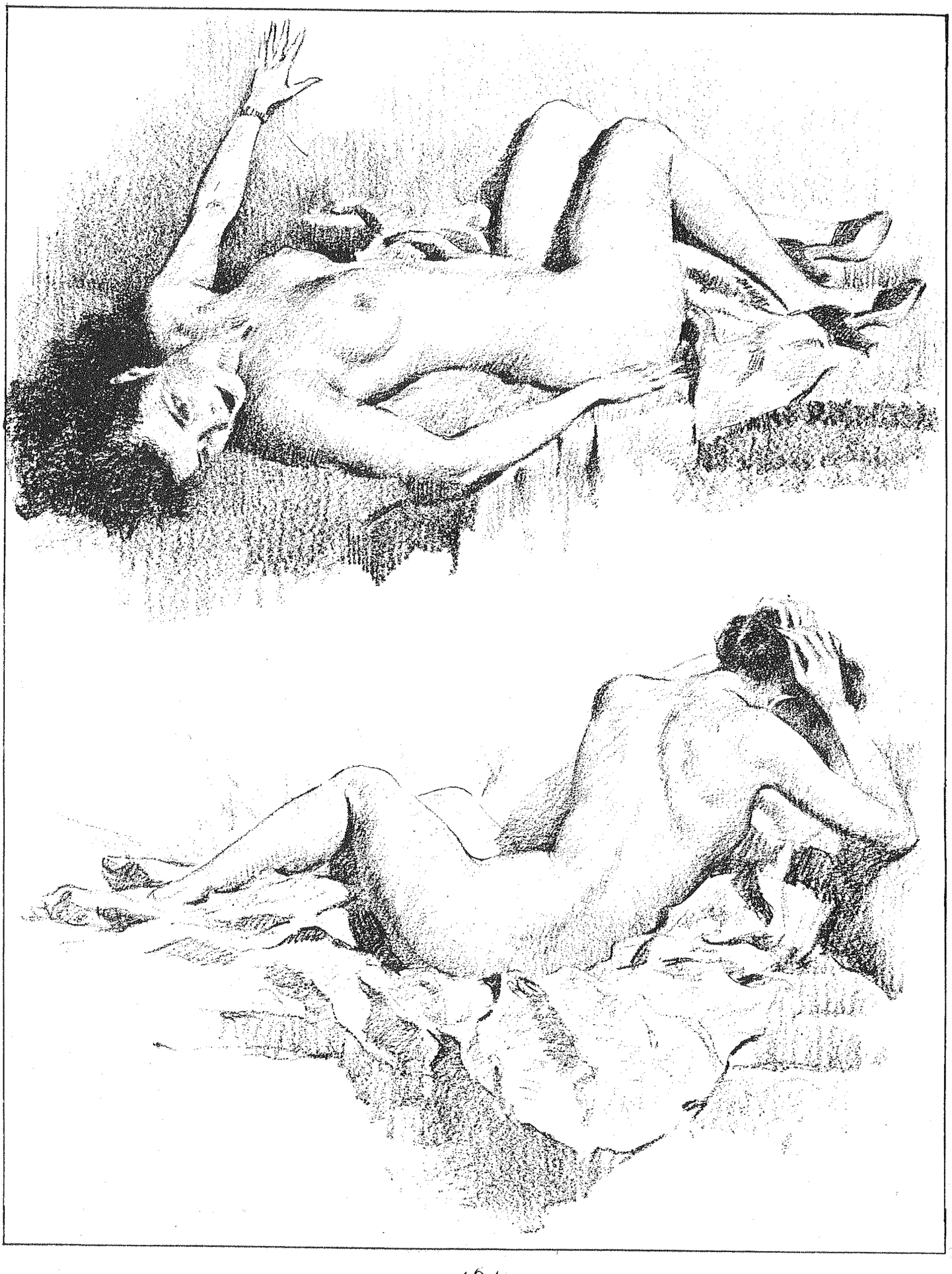








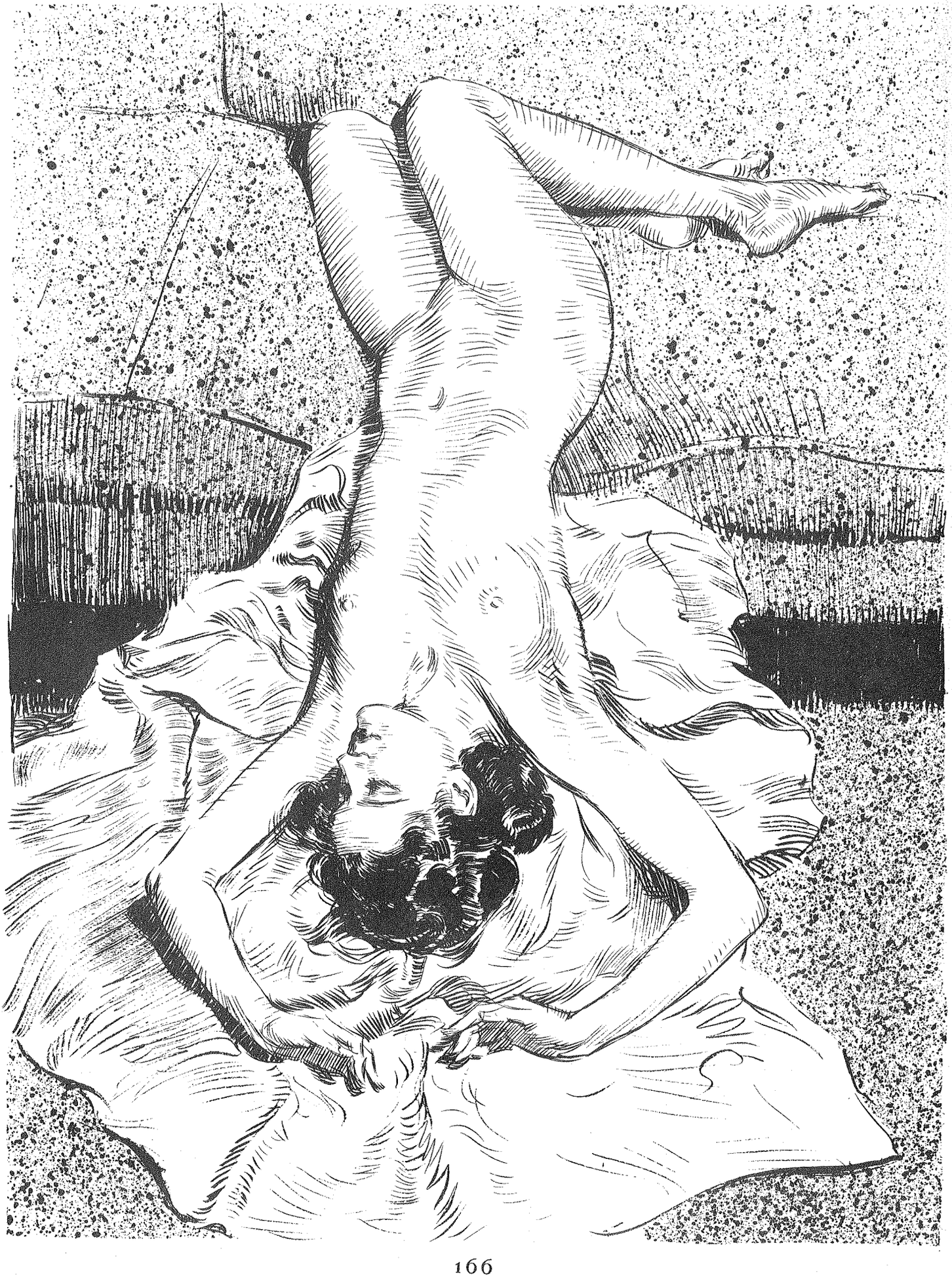
ESTUDIOS SOBRE PAPEL DE GRANO GRUESO

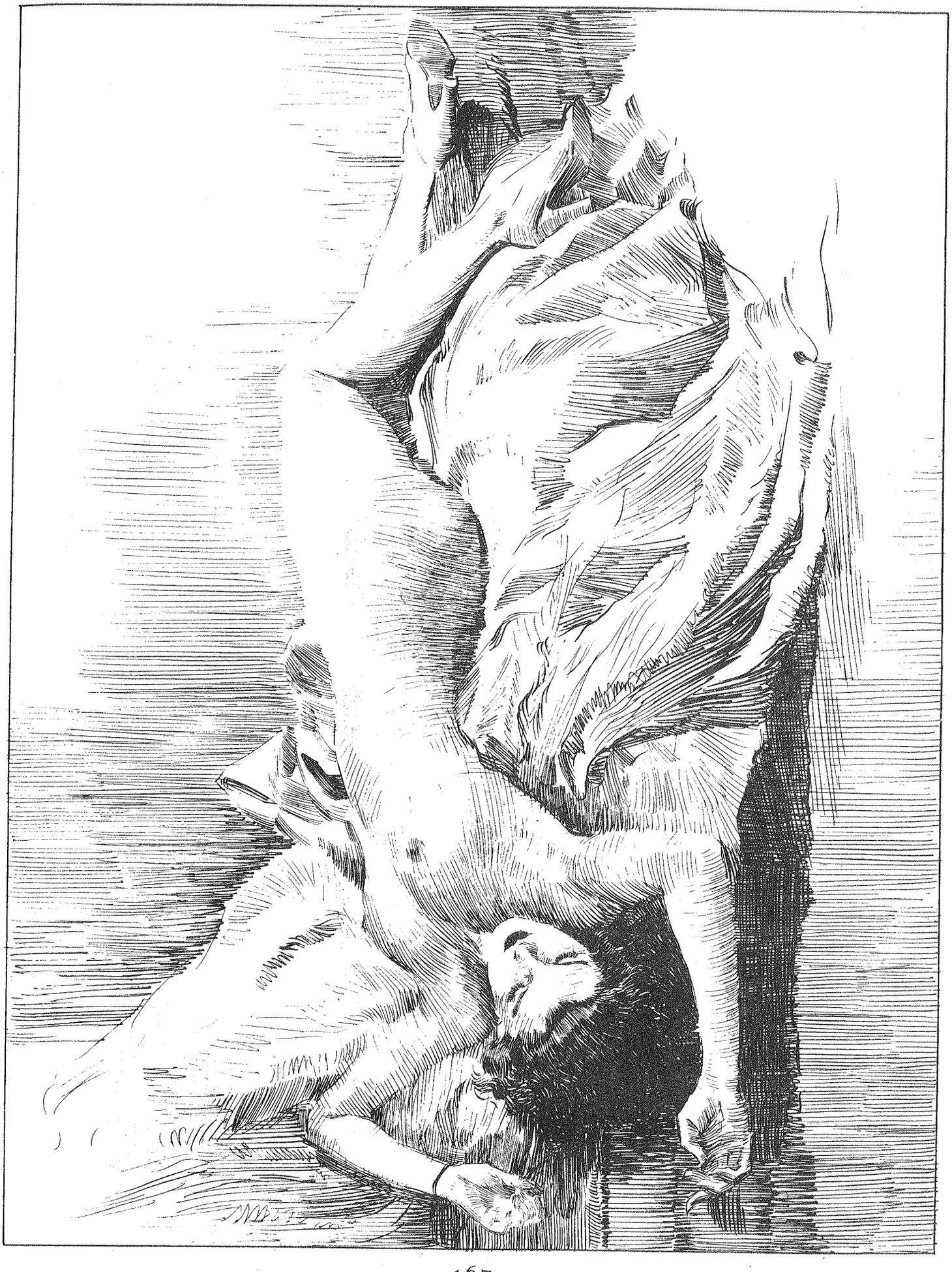


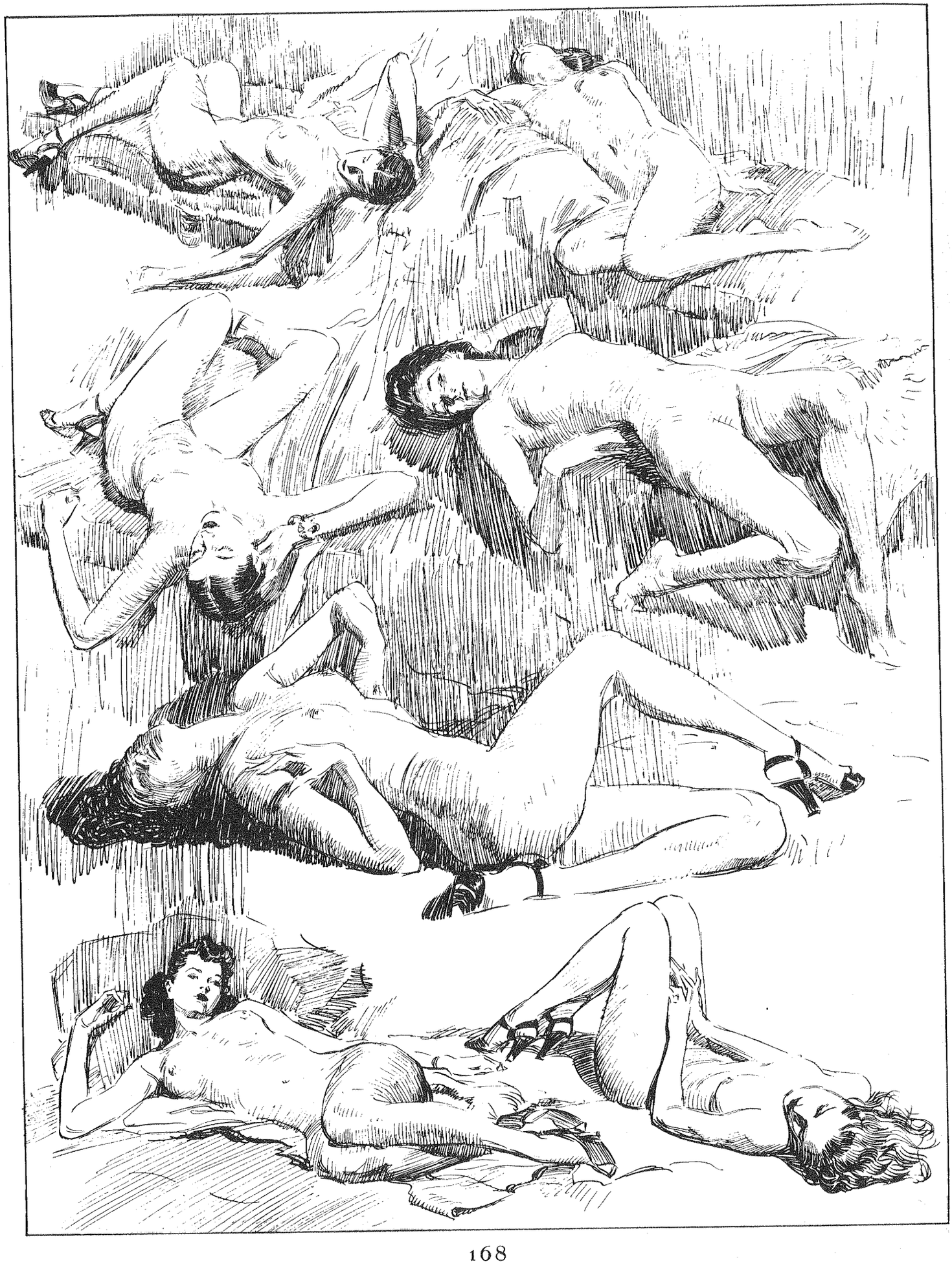
ESTUDIO EN ESCORZO

LOS DIBUJOS DE ESTAS DOS PAGINAS TIENDEN A DEMOSTRAR COMO LA TEXTURA O "GRANO" DEL PAPEL PUEDE UTILIZARSE CON VENTAJA. EL MODELADO DELICADO ESTA HECHO CON LA PUNTA Y EL DE LAS GRANDES MASAS CON EL COSTADO DE LA MINA. OBSERVAD EL USO DE ACENTOS OSCUROS. NO PODEIS "INVENTAR" LUZ Y SOMBRA. DIBUJAD DEL NATURAL O DE UNA BUENA COPIA.

CUBIERTO CON PAPEL CEMENTADO, SALPICADO Y DIBUJADO A PINCEL







UN PROBLEMA TIPICO

Problema típico a resolver con un comerciante de arte:

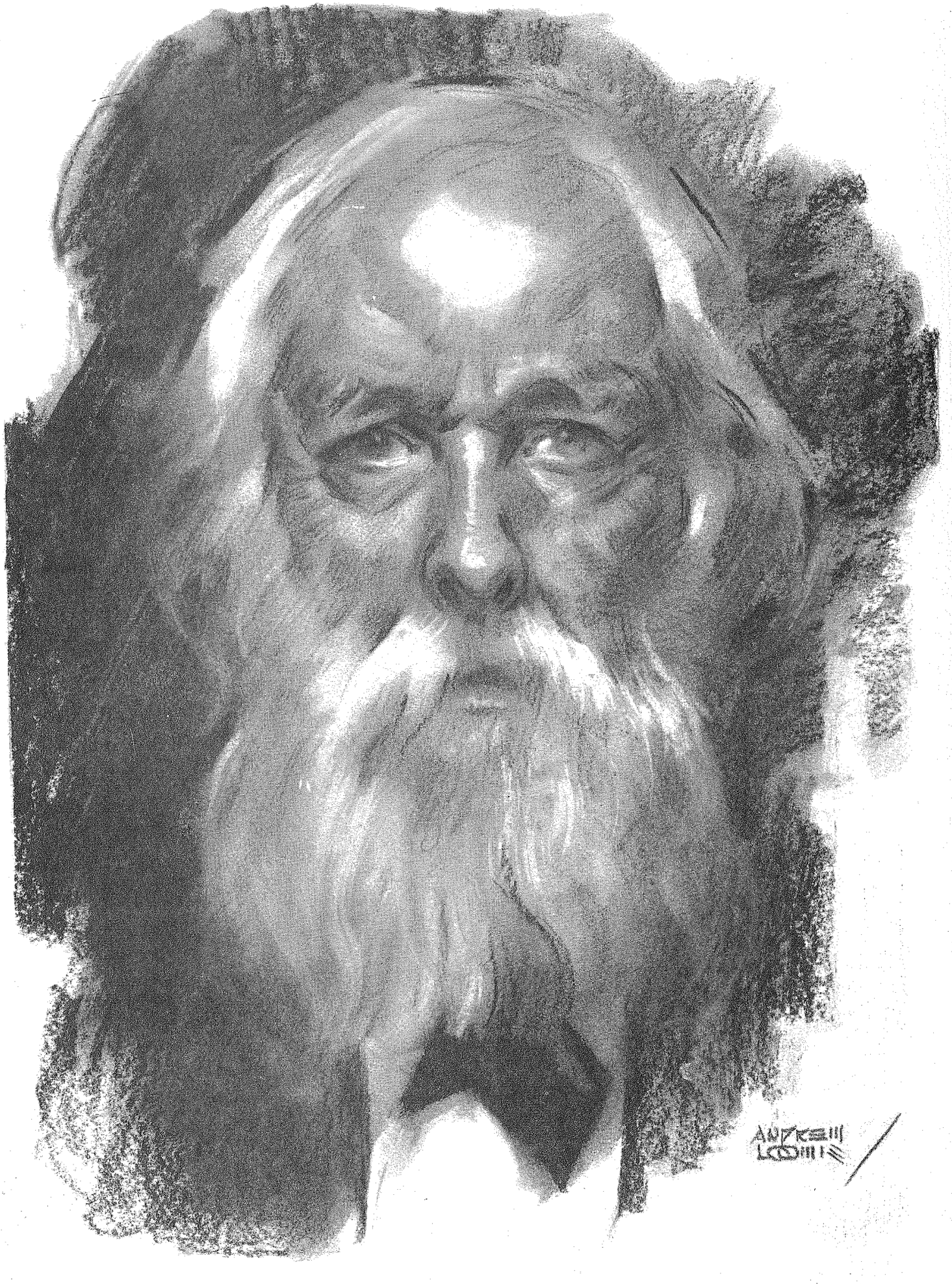
"He recibido un encargo especial, y confío en que usted podrá ejecutarlo, dice un comerciante de arte. Mis clientes han organizado un nuevo club campestre. Están edificando un hermoso edificio social. Necesitan dos decoraciones murales para su nuevo salón comedor. Los revestimientos de madera se harán de color marfil, con un tono marfil ligeramente más oscuro en las paredes. Hay dos entradas en el comedor, sobre cada una de las cuales habrá una luneta. Las lunetas son semicírculos; el radio de cada una tendrá cinco pies (1,50 mts.), de suerte que la base de la decoración mural medirá diez pies (3 mts.), y la altura cinco pies en el punto medio. El club permanecerá cerrado durante los meses de octubre a mayo, por el invierno, y como las actividades del club comienzan en mayo, deberá utilizarse una decoración mural primaveral sobre una puerta y un asunto otoñal sobre la otra.

"El tema elegido para la primera luneta es el despertar de la primavera. Una figura reclinada reposa sobre el suelo selvático en medio de plantas silvestres en plena floración, arbustos y árboles también florecidos. Hay pequeños animales en rededor: ardillas, venados, conejos y pájaros. La figura está en el momento de despertar y a punto de levantarse. Su cabellera es larga, y tal vez hay sobre ella una guirnalda de flores tempranas de primavera rodeando su cabeza. La figura estará parcialmente cubierta de flores.

"Una figura femenina, tendida para descansar durante el invierno, es el tema otoñal. Brillantes hojas de otoño están cayendo y se han abatido sobre la figura, cubriéndola en parte. En la cabellera hay flores colgantes y marchitas. Una ardilla con una bellota en sus zarpas, un conejo horadando hacia lo hondo del suelo, pájaros volando —todo eso puede incluirse—. El césped es bruno y seco; algunas rojas bayas penden de una rama. El pensamiento que se da a entender es que el verano ha terminado y la naturaleza se prepara para el invierno".

Haced algunas composiciones esquemáticas a lápiz. No os concretéis a llenar el espacio con la figura tendida duramente a su través. Proceded a realizar algunos bocetos de poco tamaño en color. Luego poned en pose a vuestro modelo, haced estudios o tomad instantáneas fotográficas. Será atinado hacer algunos estudios de árboles y follaje en los bosques. Los pequeños animales también deben ser estudiados. El asunto puede ser tratado en forma moderna y simple. Cuando vuestro material preliminar esté listo, comenzad el croquis que debéis presentar. A este croquis se le llama boceto. Deberá estar bastante bien hecho a fin de que pueda ser cuadriculado y utilizado como referencia. Trabajaréis luego con él, si es necesario, directamente sobre las paredes o sobre lienzo montado para encuadrar o para ser encolado en el emplazamiento.

Puesto que el salón es claro y alegre, las pinturas deberán ser entonadas bastante alto, antes que obscuras y pesadas. Agrisad un poco los colores a fin de que vuestra pintura no resalte demasiado en la pared como si fuera un affiche. Tratad las carnes delicadamente y con simplicidad. No os decidáis por los colores brillantes ni tampoco por luces y sombras demasiado fuertes. Adquiriréis una valiosa experiencia si pintáis estos asuntos en pequeña escala.


ANDRE III
LOUIS III

XI. LA CABEZA, MANOS Y PIES

La cabeza es quizá uno de los factores más importantes para la venta de un dibujo. Aunque el dibujo de figura que presentéis sea espléndido, vuestro cliente no reparará en él si la cara es fea o está mal dibujada. Este hecho me ha causado muchas preocupaciones y trabajos. Una vez ocurrió algo que más tarde me fué muy útil. Descubrí la *construcción*. Descubrí que una cara hermosa no es necesariamente un arquetipo. No es cuestión de cabello, color, ojos, nariz o boca. Cualquier suerte de facciones puestas en un cráneo normal pueden traducirse en una cara interesante y atrayente, si no realmente hermosa. Cuando la cara en vuestro dibujo es fea y parece miraros de soslayo, olvidad las facciones y ocupaos de la construcción y emplazamiento. Una cara mal construída no puede parecer correcta o hermosa. Debe haber un positivo equilibrio entre ambos lados de la cara. El espacio entre los ojos debe ser el que corresponde en relación con el cráneo. La perspectiva o punto de vista de la cara deberá ser, también, consecuente con el cráneo. El emplazamiento de las orejas debe ser exacto, pues de lo contrario resultará un aspecto de imbecilidad. La conformación del cabello es de extrema importancia, porque ella no sólo enmarca la cabeza sino que ayuda a inclinar la cara a su ángulo apropiado.

El emplazamiento de la boca a su distancia apropiada, entre la nariz y el mentón, puede importar la diferencia entre un gesto de agrado o uno de disgusto. Resumiendo: dibujad el cráneo correctamente desde vuestro punto de vista y luego emplazad las facciones apropiadamente en él.

En mi primer libro, *Fun with a pencil,* establezco un plan de trabajo para la construcción de la cabeza, que considero casi seguro. Repito aquí el planeamiento general como una posible ayuda.*

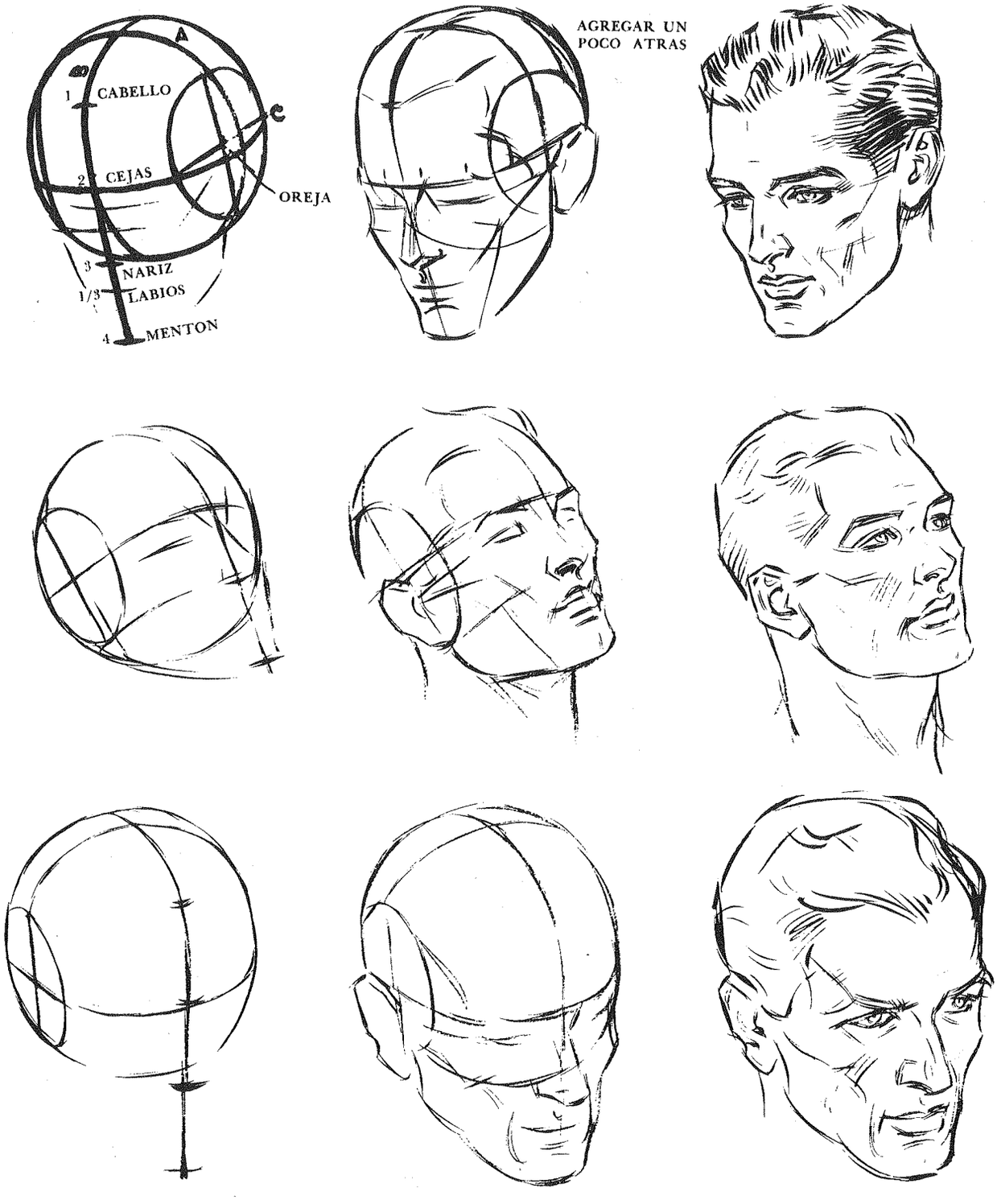
* Un trabajo notablemente similar fué realizado por Miss E. Grace Hans. (Véase *Fun with a pencil,* pág. 36).

Considérese la cabeza como una bola achatada a los costados, a la cual está unido el plano facial. El plano se divide en tres partes iguales (líneas *A*, *B* y *C*). La bola se divide en mitades. La línea *A* viene a ser la línea de las orejas, *B* la línea media de la cara y *C* la línea de las cejas. El espaciamiento de las facciones puede ser dispuesto, luego, sobre estas líneas. El plan resulta útil tanto para varón como para mujer; la diferencia reside en la estructura más huesuda, cejas más gruesas y boca más grande en el varón. La mandíbula en el varón es generalmente más angulosa y ruda.

En este capítulo hay estudios del cráneo y de su estructura ósea, de la construcción muscular y de los planos generales de la cabeza masculina. Las facciones individuales están tratadas aparte en detalle. Las cabezas son de distintas edades. Como no hay dos caras iguales, el mejor plan es dibujar cabezas de personas antes que de utilería. Un artista de otros tiempos podía repetir sus tipos infinitamente, pero hoy no habría ventaja alguna en ello. Eso contribuye a hacer efímero el trabajo de un artista. El artista que pueda mantener tipos originales y fieles a la realidad perdurará.

Aunque siempre tenemos la tentación de ahorrar, a la larga vale la pena tener modelos pagos. El peligro en utilizar recortes de revistas está en que el material tiene generalmente los derechos registrados. Los anunciantes pagan a las estrellas del cine por el privilegio de utilizar sus fotos. Ambos, la estrella y el anunciante, se resentirían al considerarse "robados" por otro anunciante. Vuestro cliente tampoco se sentirá feliz. Lo mismo pasa con las modelos para modas, que han sido pagadas por sus servicios. No podéis pretender utilizarlas para vuestros propósitos. Practicad con recortes, pero no intentéis vender copias como originales. Cuando hayáis aprendido a dibujar cabezas, os interesará toda la vida el retrato de carácter.

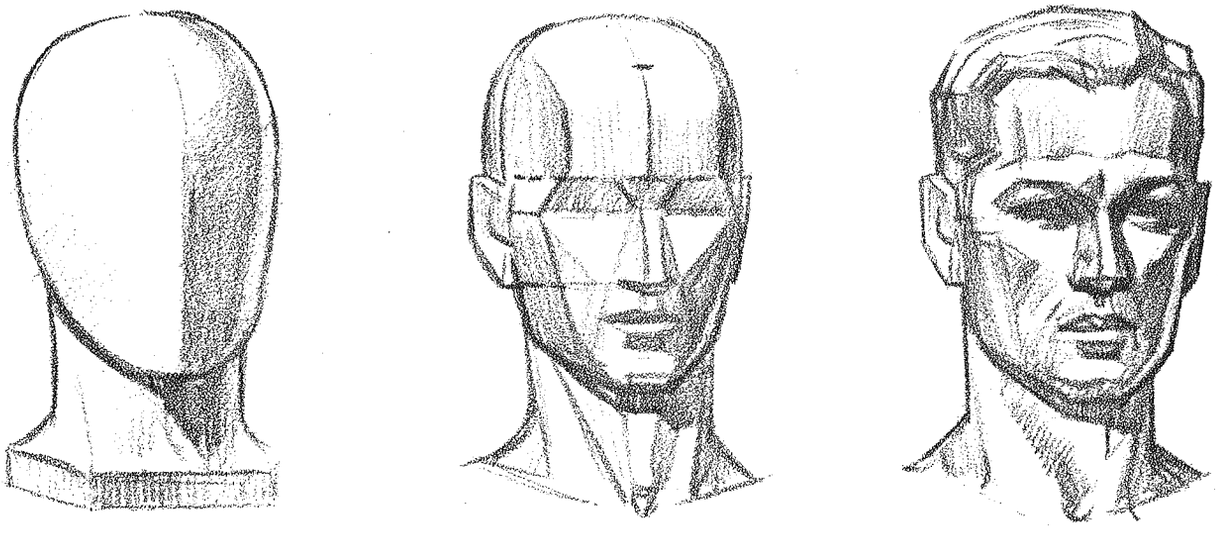
CONSTRUCCION DE LA CABEZA



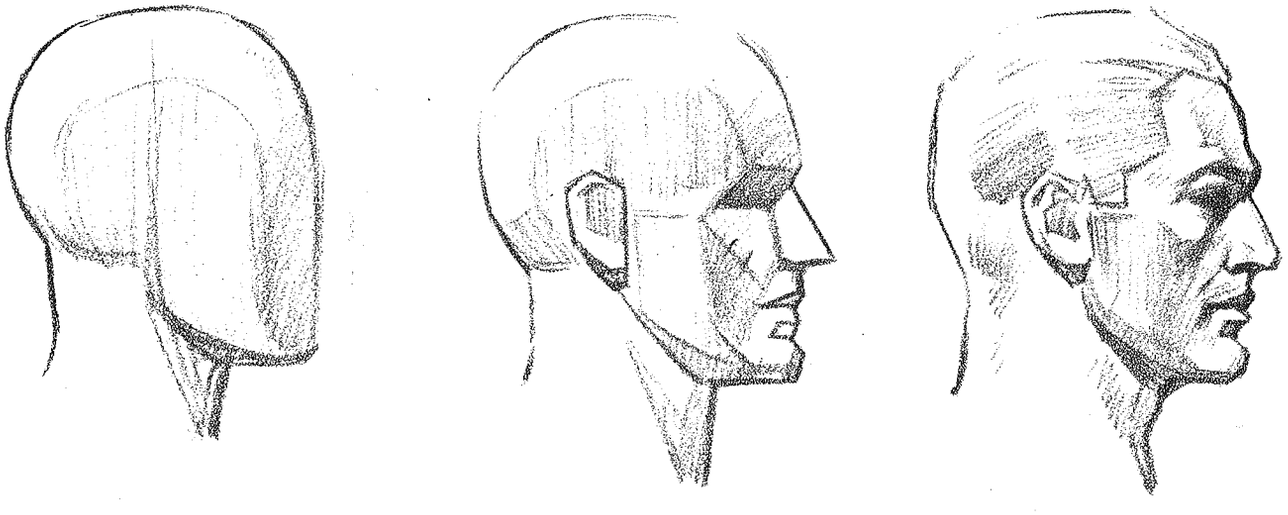
COMO SE CONSTRUYE LA CABEZA

DIBUJAD UNA BOLA. DIVIDIDLA EN SECCIONES DE MODO QUE TENGAIS UNA LINEA MEDIA QUE DIVIDE LA BOLA TRES VECES (LINEAS A, B, Y C). TOMAD UNA PARA LINEA MEDIA DE LA CARA. LAS OTRAS DOS SERAN: UNA, LINEA DE OREJAS, Y OTRA, DE CEJAS. PROLONGAD LA LINEA MEDIA DE LA CARA FUERA DE LA BOLA. DIVIDIDLA EN CUATRO PARTES APROXIMADAMENTE IGUALES; CADA UNA IGUAL A LA MITAD DE LA DISTANCIA ENTRE LA LINEA DE CEJAS Y EL TOPE DE LA BOLA. REBANAD LOS COSTADOS, HACIENDO DESCENDER RECTAMENTE LA LINEA DE LAS OREJAS. COLOCAD ESTAS EN LA INTERSECCION DE LAS LINEAS A Y C. AHORA CONSTRUID LAS MANDIBULAS Y FACCIONES. ESTE METODO ESTA MAS AMPLIAMENTE TRATADO EN "FUN WITH A PENCIL" ("DIVIRTIENDOSE CON EL LAPIZ") DEL AUTOR.

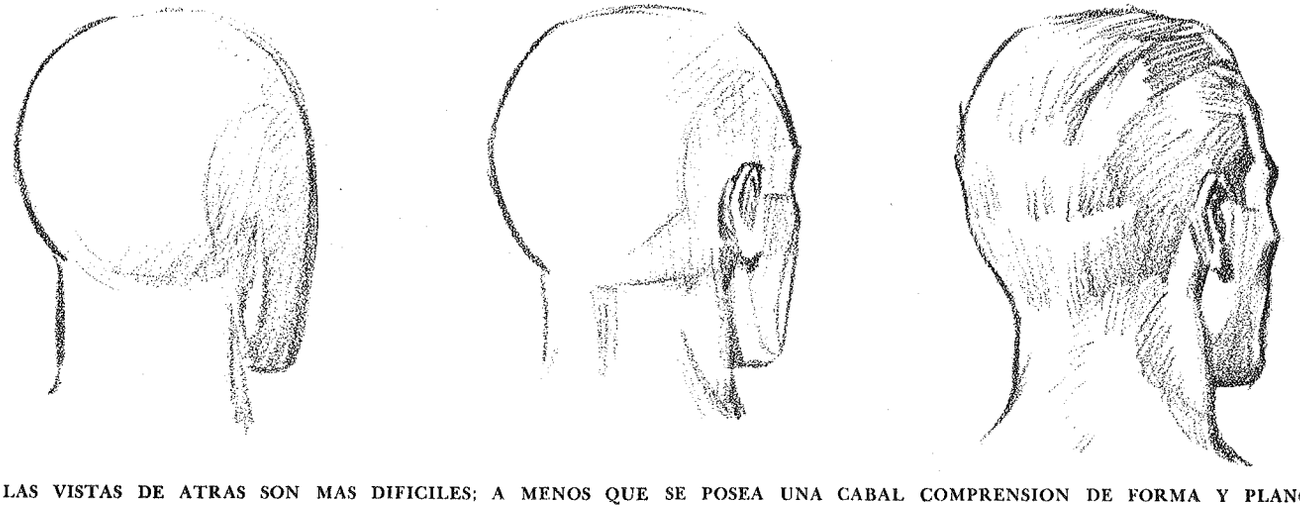
BLOQUES Y PLANOS



LA FORMA SIMPLE DESARROLLADA HACIA LA COMPLEJA, POR MEDIO DEL USO DE PLANOS. DEBEN ESTUDIARSE ESTOS PLANOS NORMALES. ELLOS SON LA BASE PARA ILUMINACION.

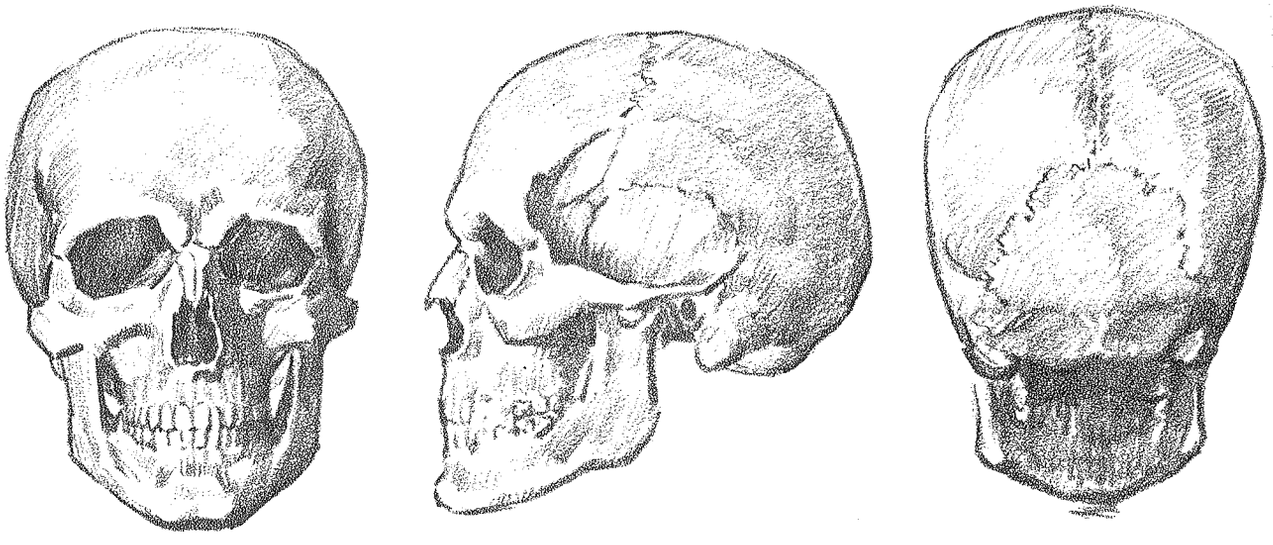


LOS PLANOS VISTOS DE COSTADO. PROCURAOS UN POCO DE ARCILLA Y MODELAD LOS PLANOS. ASI PODREIS ILUMINARLOS DE DIFERENTES FORMAS. LUEGO DIBUJADLOS. VER PAGS. 78 Y 79.

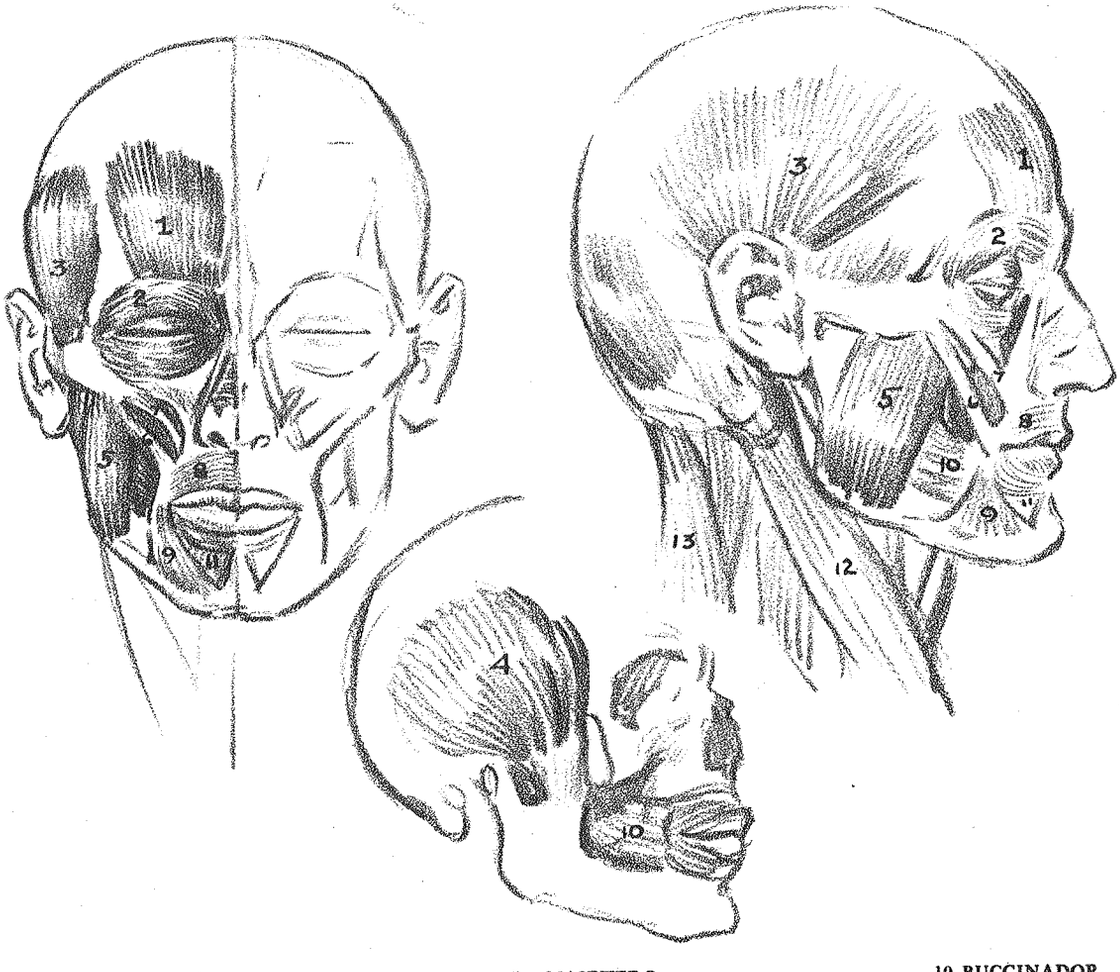


LAS VISTAS DE ATRAS SON MAS DIFICILES; A MENOS QUE SE POSEA UNA CABAL COMPRENSION DE FORMA Y PLANOS

HUESOS Y MUSCULOS DE LA CABEZA

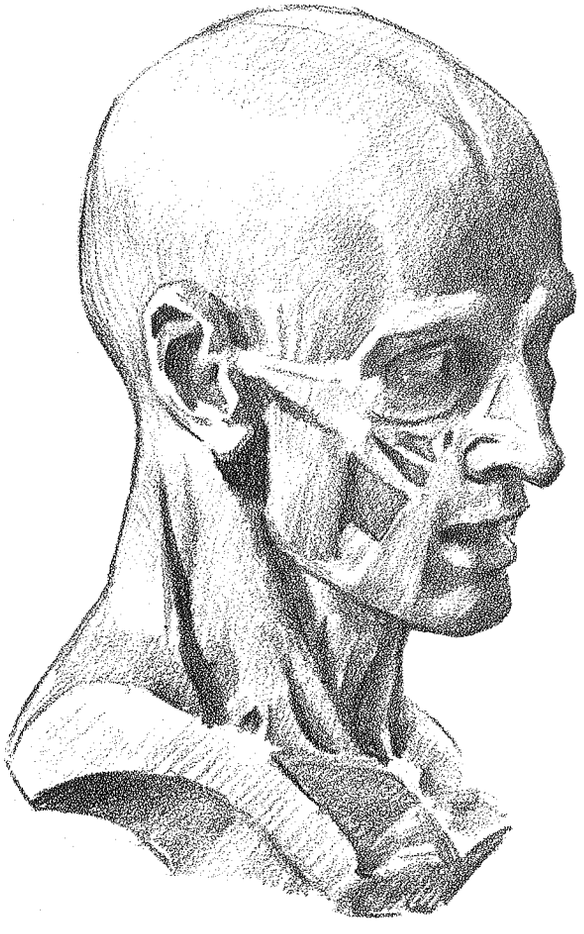


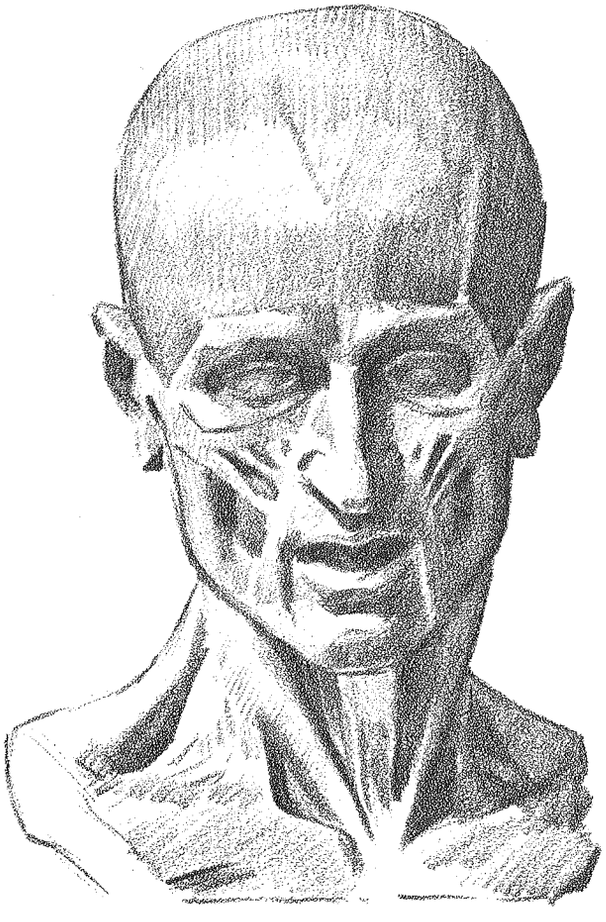
¡HORRIBLE! PERO PROCURAD DIBUJARLO CUIDADOSAMENTE.

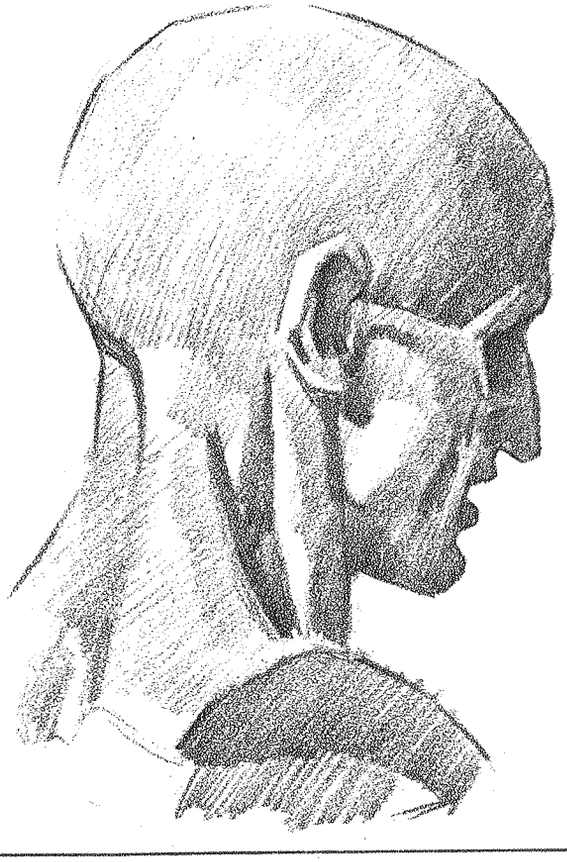


1 FRONTAL
2 ORBICULAR DEL OJO
3 MUSCULOS AURICULARES
4 TEMPORAL (PROFUNDO)
5 MASETERO
6-7 ZIGOMATICO
8 ORBICULAR DE LA BOCA
9 TRIANGULAR
10 BUCCINADOR
11 DEPRESOR
12 ESTERNOMASTOIDEO
13 TRAPECIO

LOS MUSCULOS EN LUZ Y SOMBRA



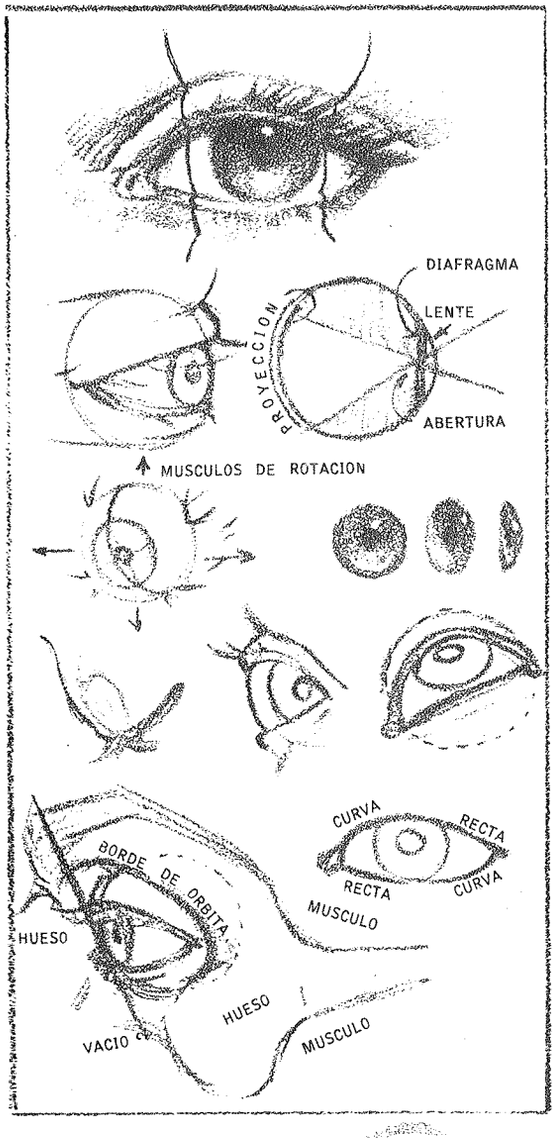


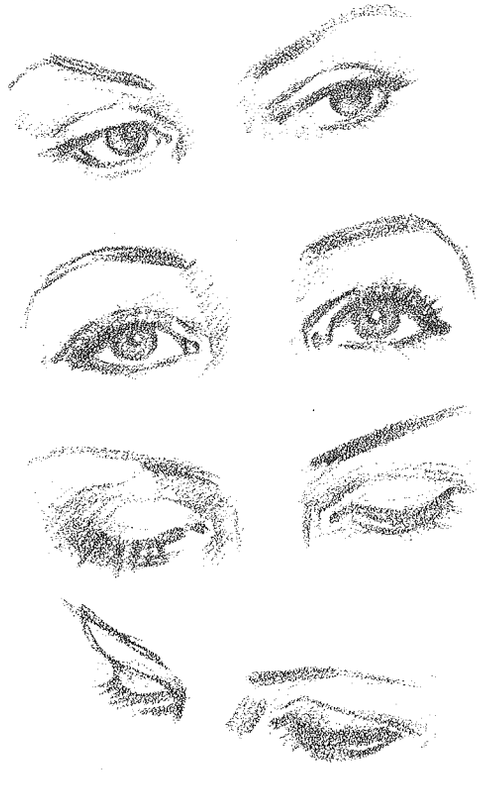


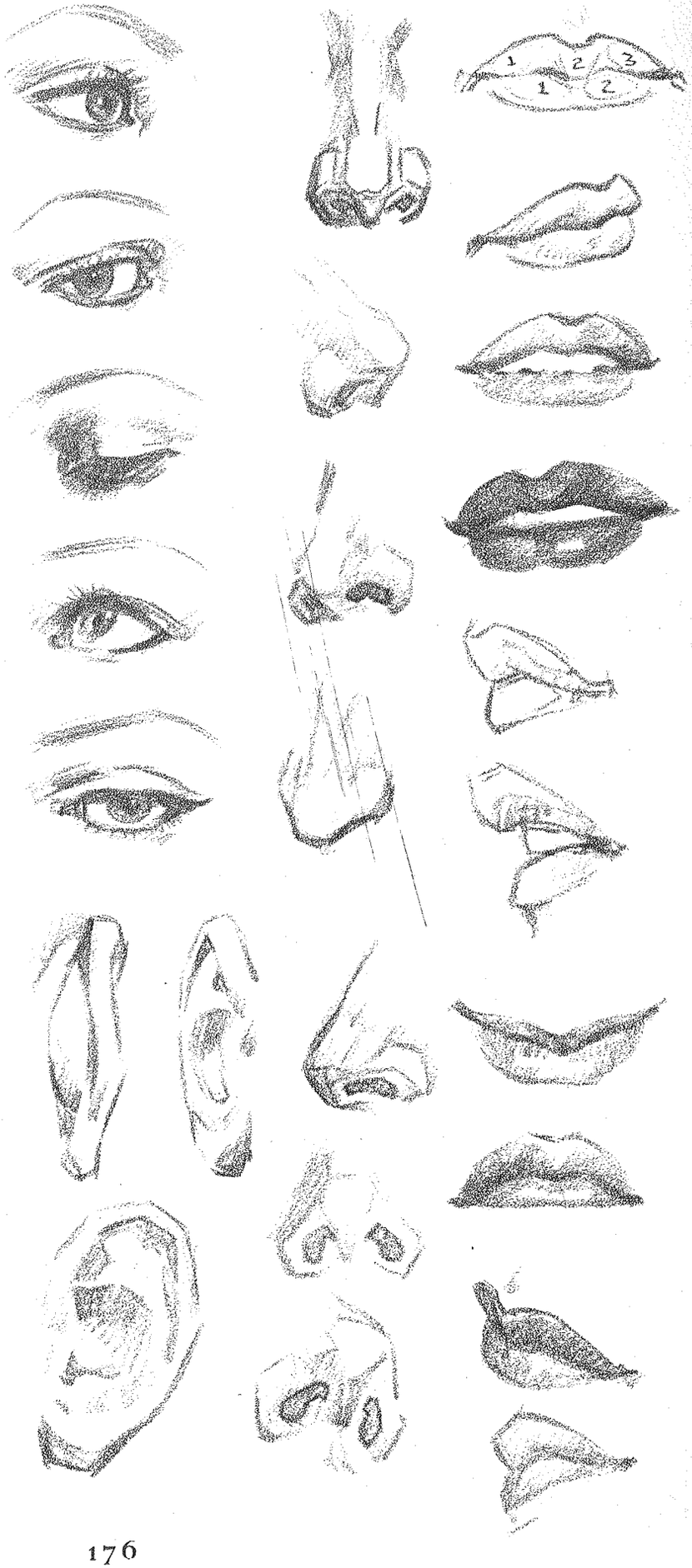
ESTUDIOS DEL VACIADO ANATOMICO (BLANCO)

ESTOS SON PARA MOSTRAR LA ANATOMIA DE LA CABEZA EN SU ASPECTO SOLIDO, O COMO FORMA DE LUZ Y SOMBRA. SI PODEIS, DIBUJAD DEL VACIADO (YESO); ES RECOMENDABLE HACERLO. MUCHOS ESTUDIANTES OMITEN LA ANTIGUA CLASE POR NO RECONOCER SU VALOR REAL. LA VENTAJA ESTA EN QUE EL SUJETO PERMANECE FIJO PARA UN ESTUDIO CUIDADOSO DE VALORES. OS SUGIERO QUE HAGAIS ALGUNAS COPIAS A PULSO, SI NO TENEIS A MANO ALGUN VACIADO SIMILAR.

FACCIONES

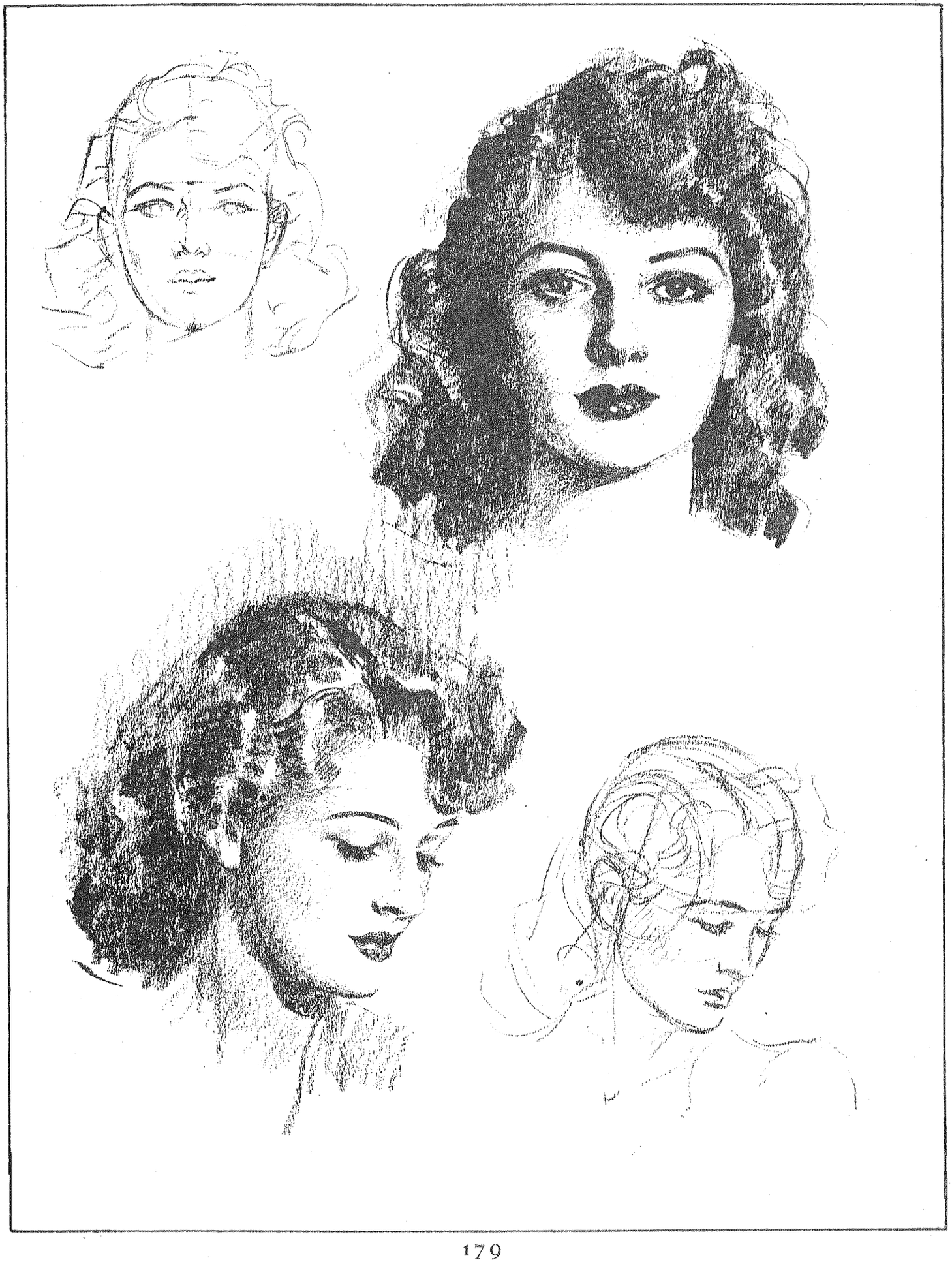

DIAFRAGMA
LENTE
PROYECCION
ABERTURA
MUSCULOS DE ROTACION
CURVA
RECTA
RECTA
CURVA
BORDE DE ORBITA
MUSCULO
HUESO
HUESO
VACIO
MUSCULO



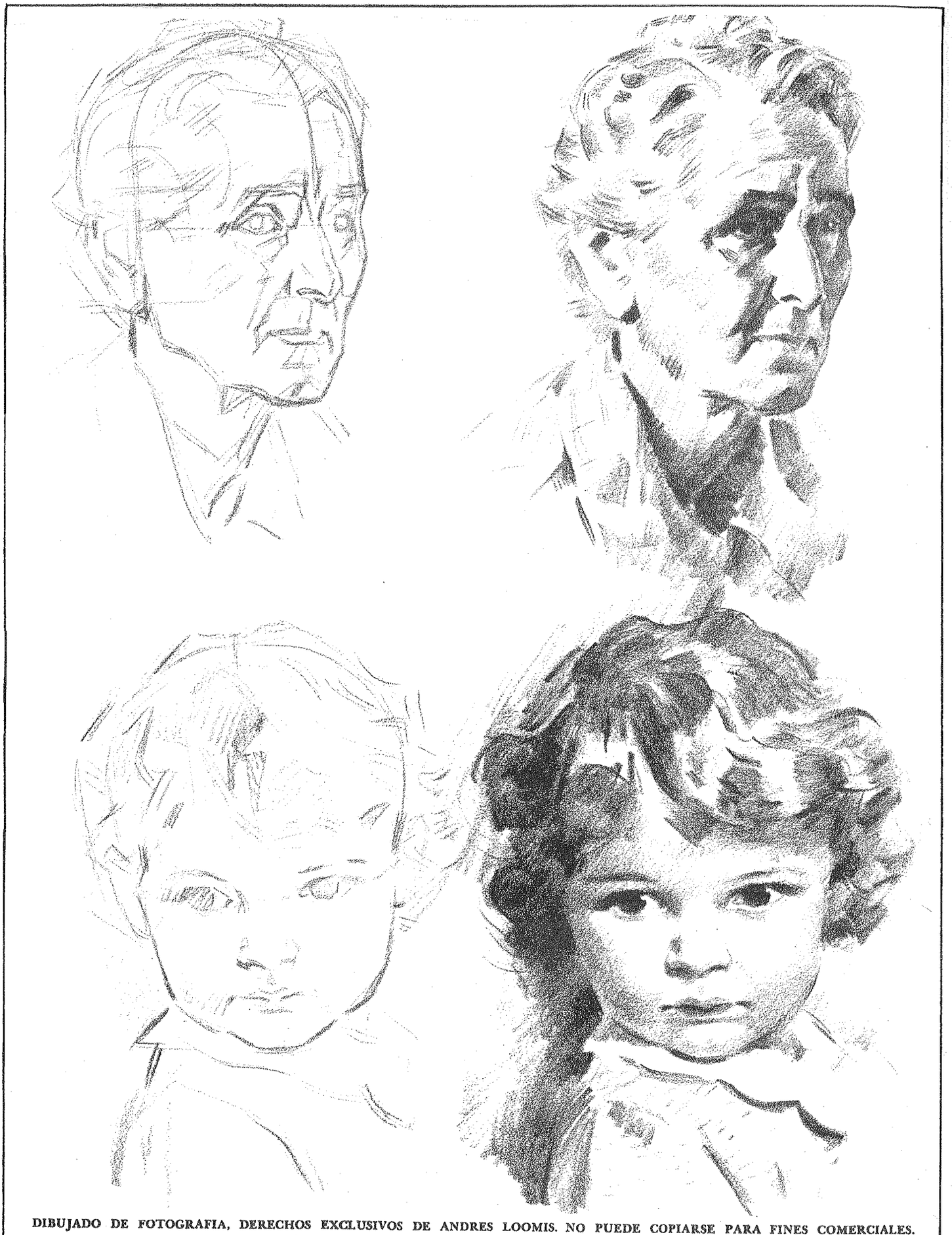

1
2
3
1
2

EMPLAZANDO LAS FACCIONES EN LA CABEZA

ESTUDIOS DE LA SEÑORITA "G"

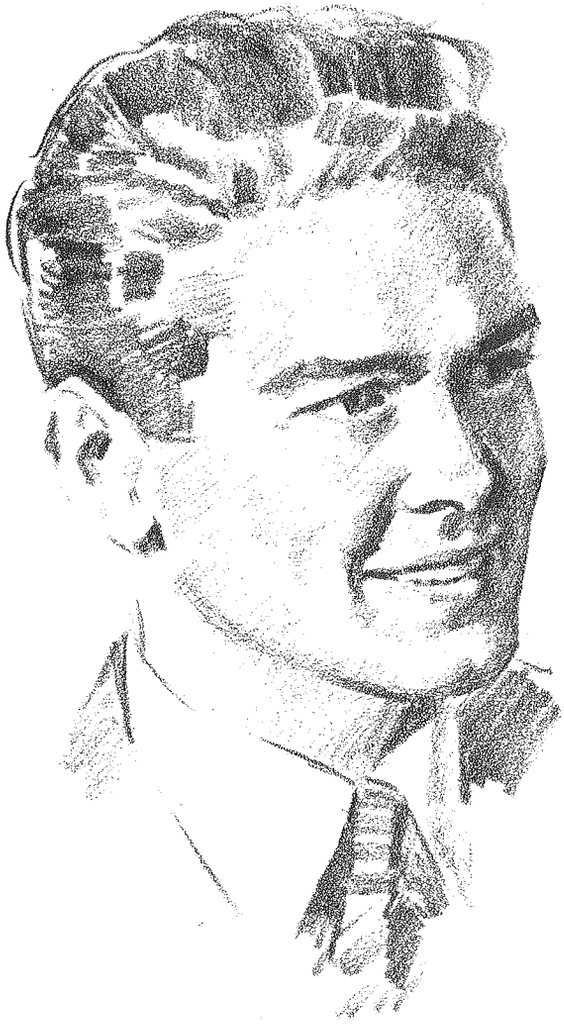


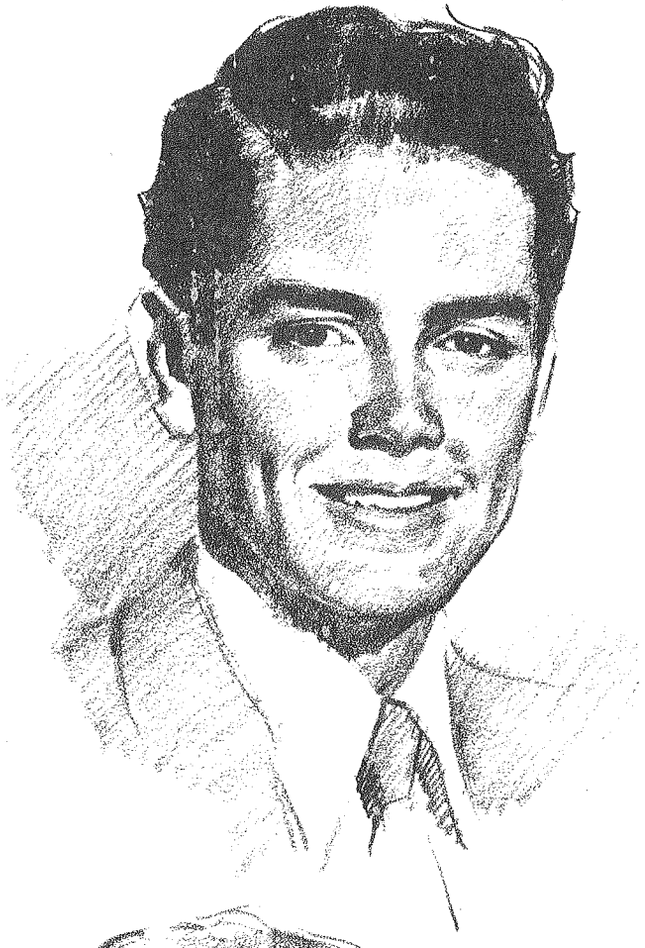
JUVENTUD Y ANCIANIDAD

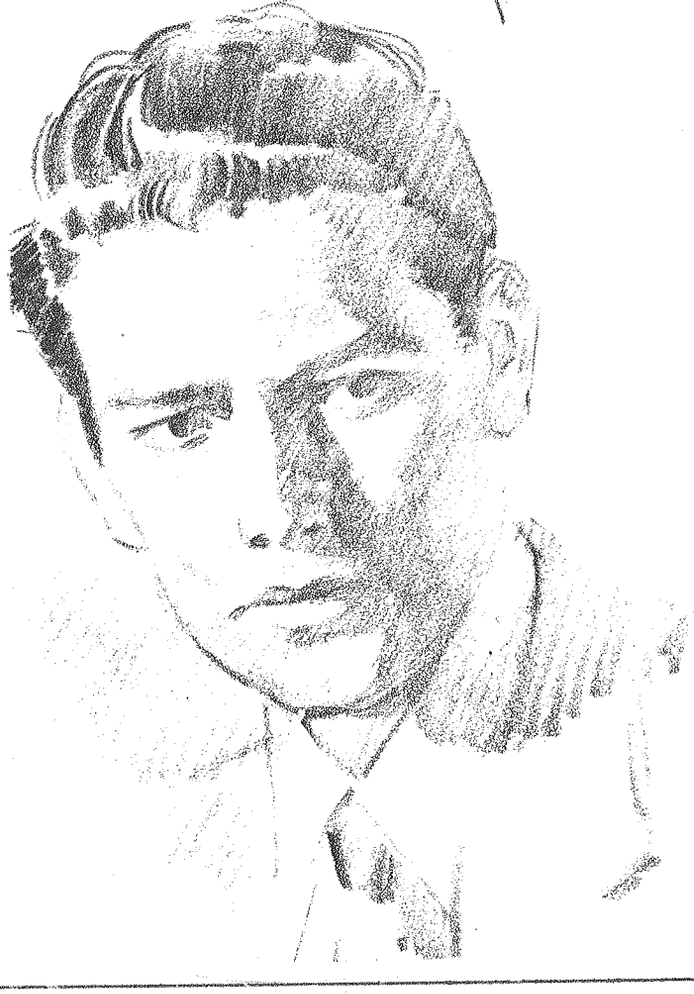


DIBUJADO DE FOTOGRAFIA, DERECHOS EXCLUSIVOS DE ANDRES LOOMIS. NO PUEDE COPIARSE PARA FINES COMERCIALES.

HACED ESTUDIOS COMO ESTOS DE VUESTROS AMIGOS



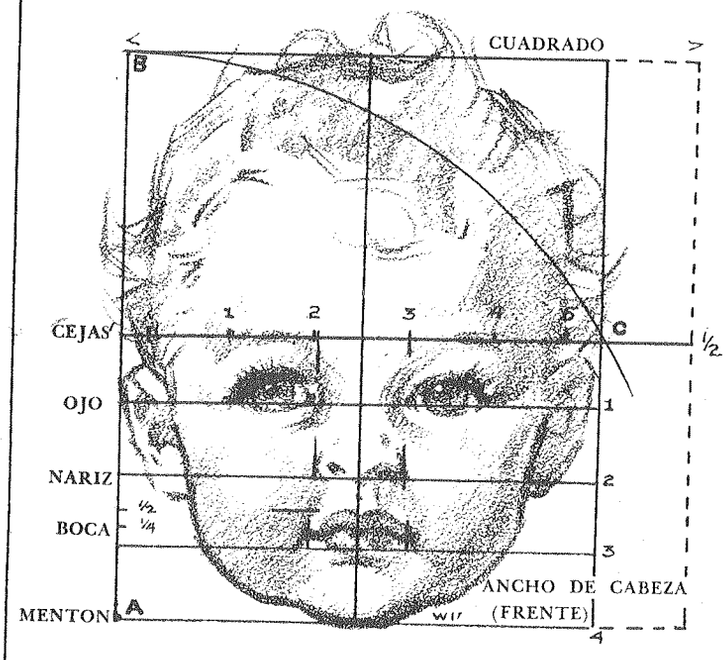


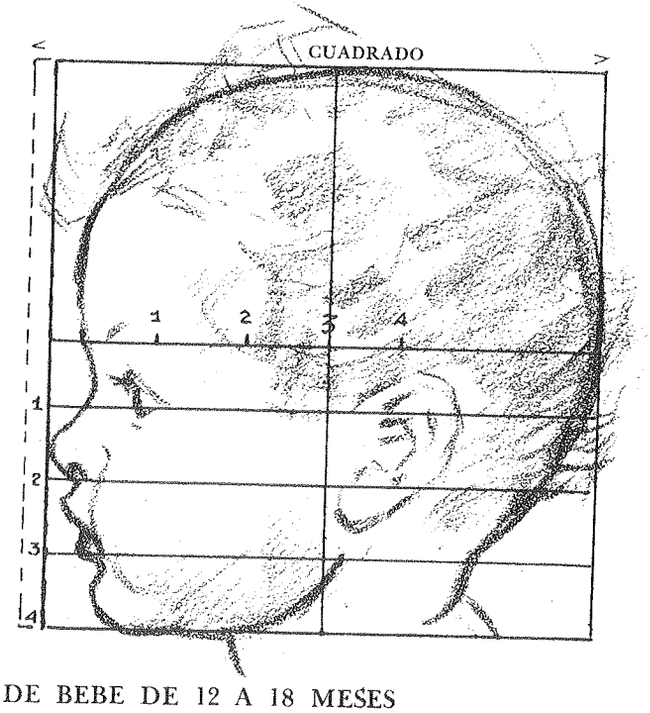


ESTUDIOS DE UN JOVEN

NO HAY SECRETOS EN EL DIBUJO DE CABEZAS. PRIMERO VIENE EL CONOCIMIENTO DE UN CRANEO PARTICULAR. LUEGO LA CONSTRUCCION DE UN CONJUNTO INDIVIDUAL DE FACCIONES CORRECTAMENTE EMPLAZADAS EN ESE CRANEO. EN SEGUIDA VIENE LA EJECUCION DE LA FORMA SOBRE LA CARA POR PLANOS DE LUZ, MEDIOTONO Y SOMBRA. CADA PLANO ES UNA PARTE DEL TOTAL. LA ILUMINACION SERA MUY SIMPLE. LA CABEZA ES BASTANTE DIFICIL SIN AGREGAR LA COMPLEJIDAD DE MUCHAS LUCES.

PROPORCION DE LA CABEZA DE BEBE





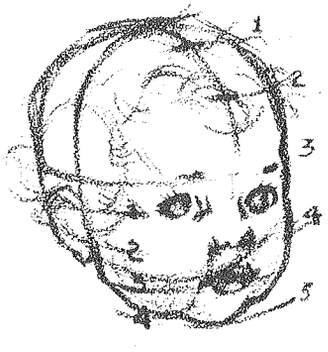
PROPORCION DE LA CABEZA DE BEBE DE 12 A 18 MESES

FRENTE

DIBUJAR UN CUADRADO. DIVIDIRLO EN MITADES, HORIZONTALMENTE. UTILIZANDO EL LADO A B. COMO RADIO, TRAZAR EL ARCO B C. EL CRUCE DEL ARCO CON LA LINEA MEDIA DA EL ANCHO DE LA CABEZA EN PROPORCION CON EL ALTO. DIVIDIR LA MITAD INFERIOR EN CUATRO PARTES IGUALES. COLOCAR LAS FACCIONES

COSTADO

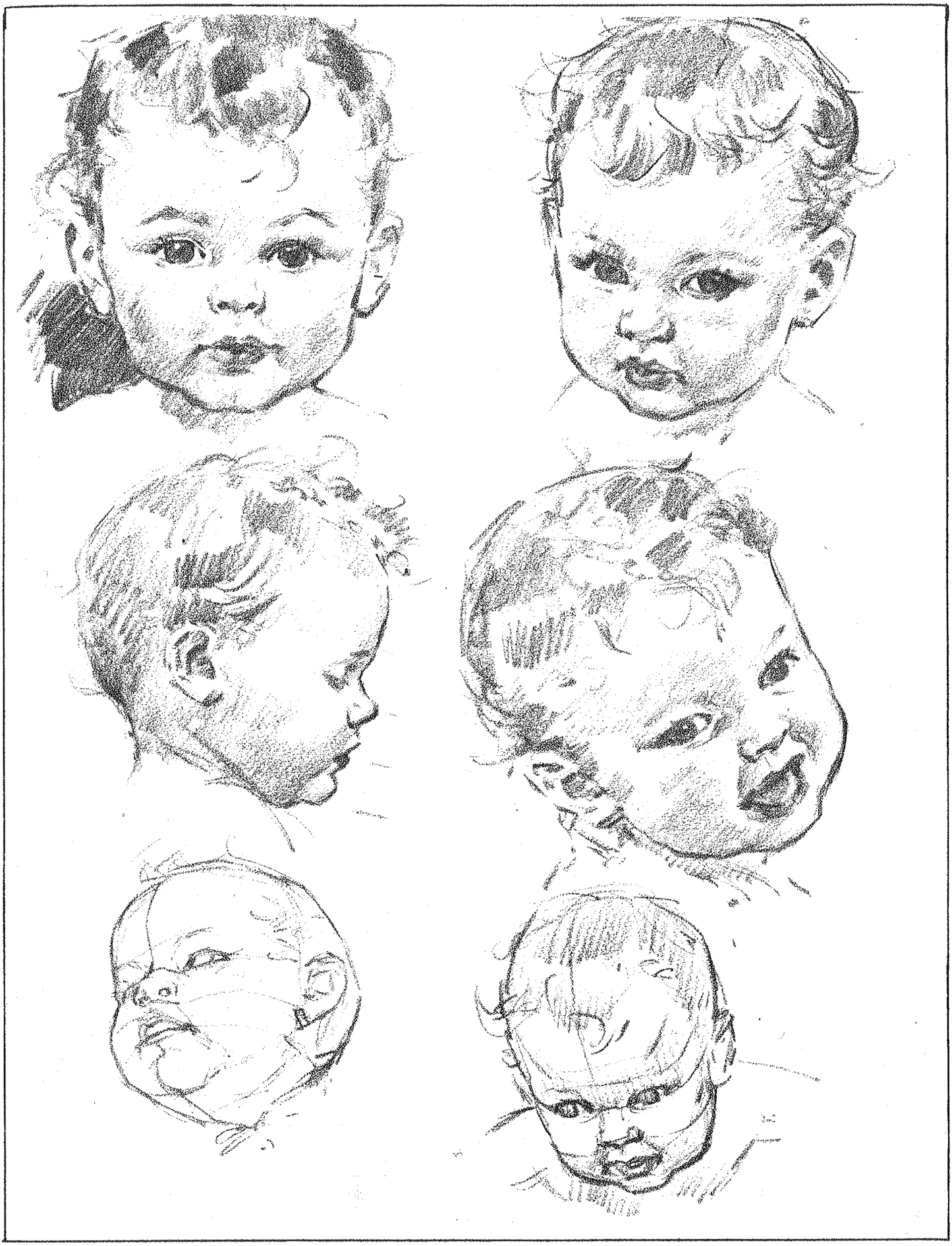
HAY GRAN VARIEDAD DE TAMAÑOS Y FORMAS EN EL CRANEO INFANTIL. SIN EMBARGO, EL PROMEDIO ENTRA APROXIMADAMENTE EN UN CUADRADO. PUEDE USARSE LA BOLA Y LOS PLANOS UTILIZANDO LAS PROPORCIONES PRECEDENTES



CARACTERISTICAS A RECORDAR

LA CARA ES RELATIVAMENTE PEQUEÑA, CASI 1/4 DEL TOTAL DE LA CABEZA DESDE LAS CEJAS AL MENTON. LAS OREJAS ESTAN POR DEBAJO DE LA LINEA MEDIA. LOS OJOS Y LA BOCA ESTAN ALGO ARRIBA DEL PUNTO MEDIO DE LAS DIVISIONES ENTRE LAS CEJAS, NARIZ Y MENTON. EL MENTON ESTA RETRAIDO EN RELACION CON LA NARIZ Y LA BOCA. EL LABIO SUPERIOR ES GRANDE, LARGO Y PROMINENTE. LA FRENTE CUELGA HACIA LA NARIZ. EL PUENTE DE LA NARIZ ES CONCAVO. LOS OJOS, ABIERTOS, SON GRANDES Y SU SEPARACION ES UN POCO MAS DE UN OJO. LAS ALAS DE LA NARIZ SON PEQUEÑAS Y REDONDAS, COLOCADAS EN LINEA RECTA CON LA BOCA Y EL ANGULO INTERNO DEL OJO

CABEZAS DE BEBE



MANOS

MANO IZQUIERDA, FRENTE Y DORSO

EL DEDO MEDIO ES MAS LARGO

3r. DEDO

1r. DEDO

4o. DEDO

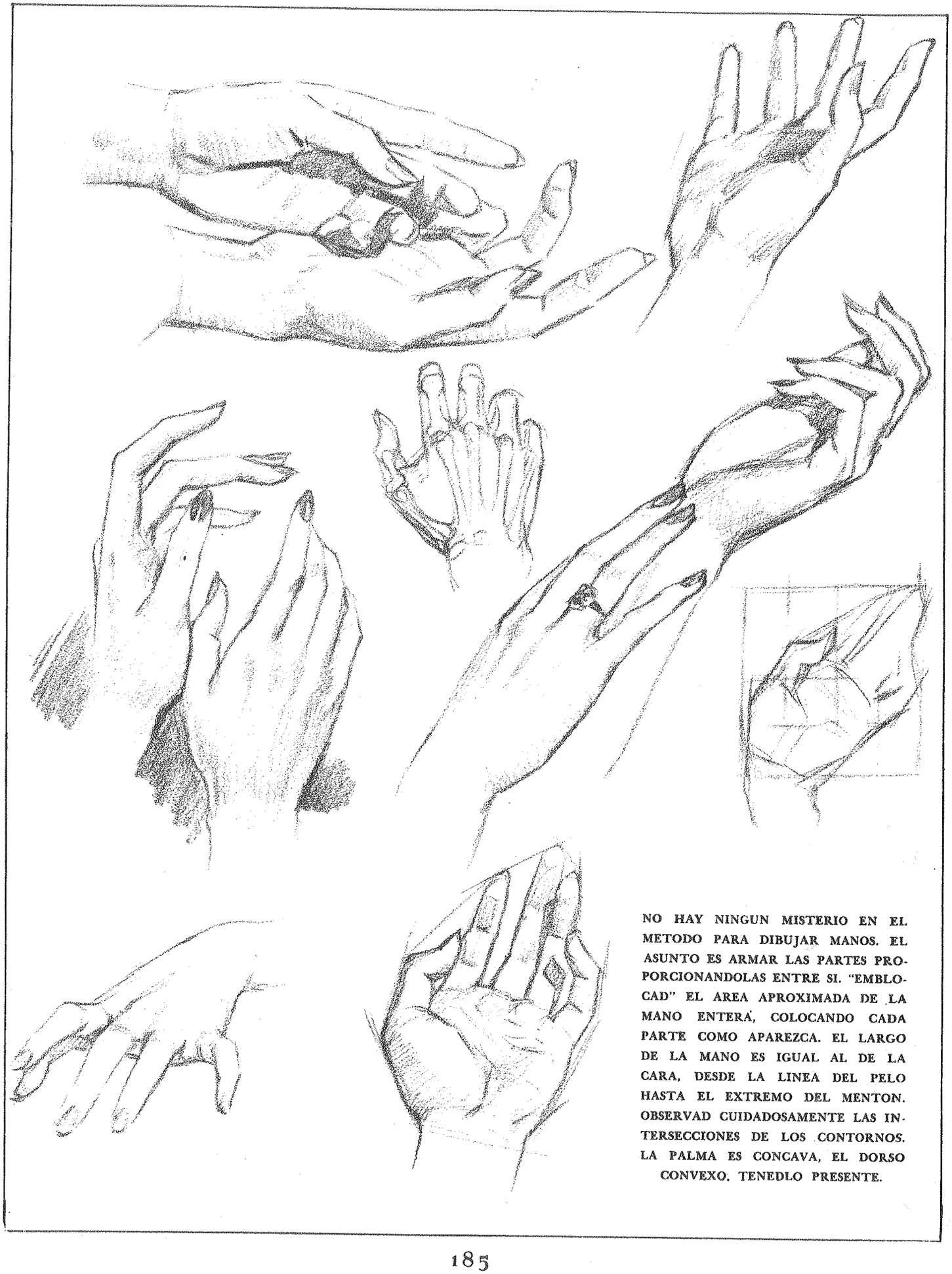
PULGAR

POSICION DE LAS ARTICULACIONES RESPECTO A LA PALMA

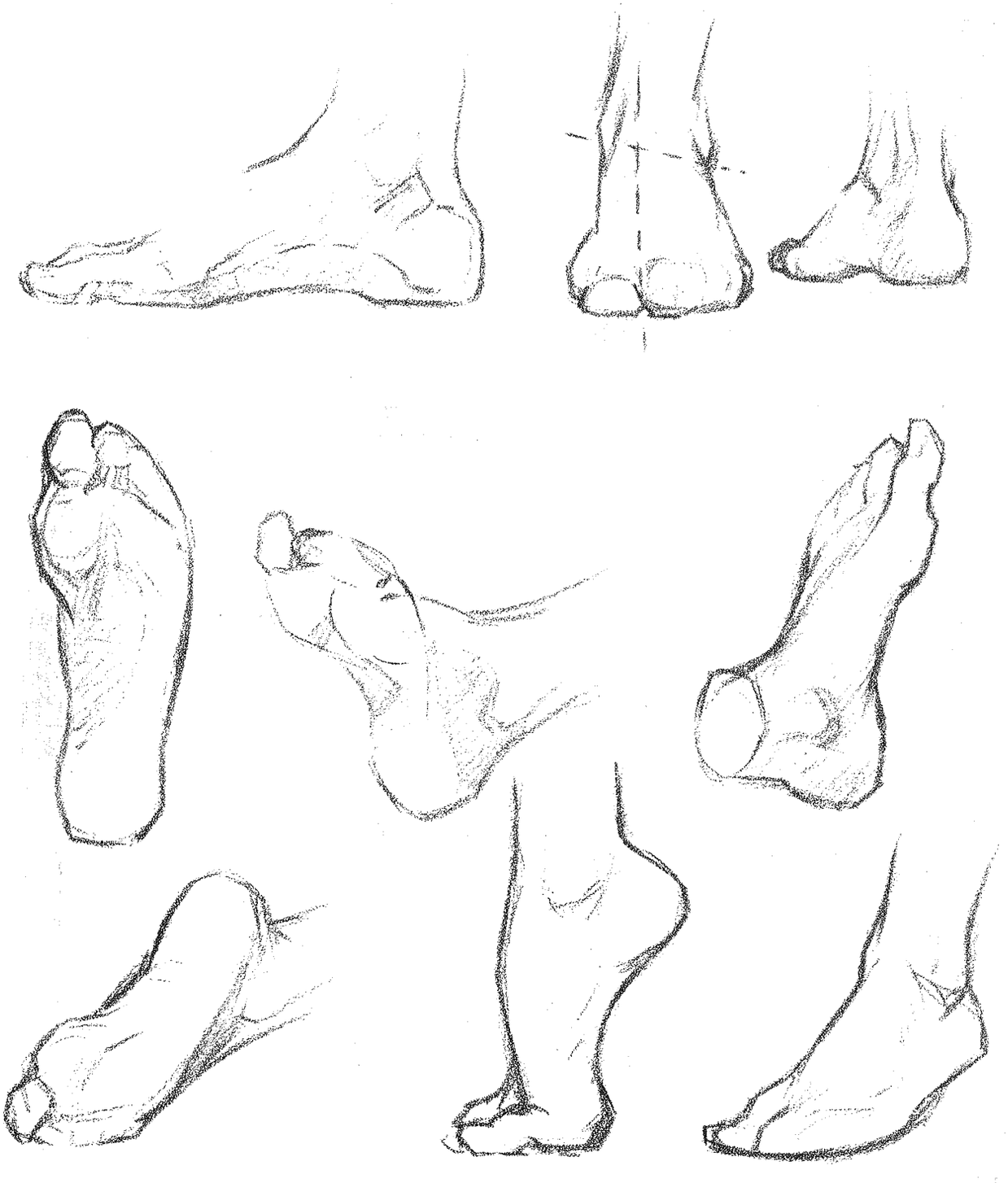
DIBUJAD DEDOS SEPARADAMENTE HASTA QUE PODAIS DOBLARLOS EN CUALQUIER DIRECCION

DIARIAMENTE DIBUJAD, POR LO MENOS, UNA MANO DEL NATURAL O DE UNA BUENA COPIA

MANOS



NO HAY NINGUN MISTERIO EN EL METODO PARA DIBUJAR MANOS. EL ASUNTO ES ARMAR LAS PARTES PROPORCIONANDOLAS ENTRE SI. "EMBLOCAD" EL AREA APROXIMADA DE LA MANO ENTERA, COLOCANDO CADA PARTE COMO APAREZCA. EL LARGO DE LA MANO ES IGUAL AL DE LA CARA, DESDE LA LINEA DEL PELO HASTA EL EXTREMO DEL MENTON. OBSERVAD CUIDADOSAMENTE LAS INTERSECCIONES DE LOS CONTORNOS. LA PALMA ES CONCAVA, EL DORSO CONVEXO. TENEDLO PRESENTE.



OS SUGIERO QUE DIBUJEIS VUESTROS PROPIOS PIES EN VARIAS POSES, COLOCANDO UN ESPEJO SOBRE EL PISO. TAMBIEN, QUE COLOQUEIS ZAPATOS Y LOS DIBUJEIS DESDE VARIOS ANGULOS Y PUNTOS DE VISTA

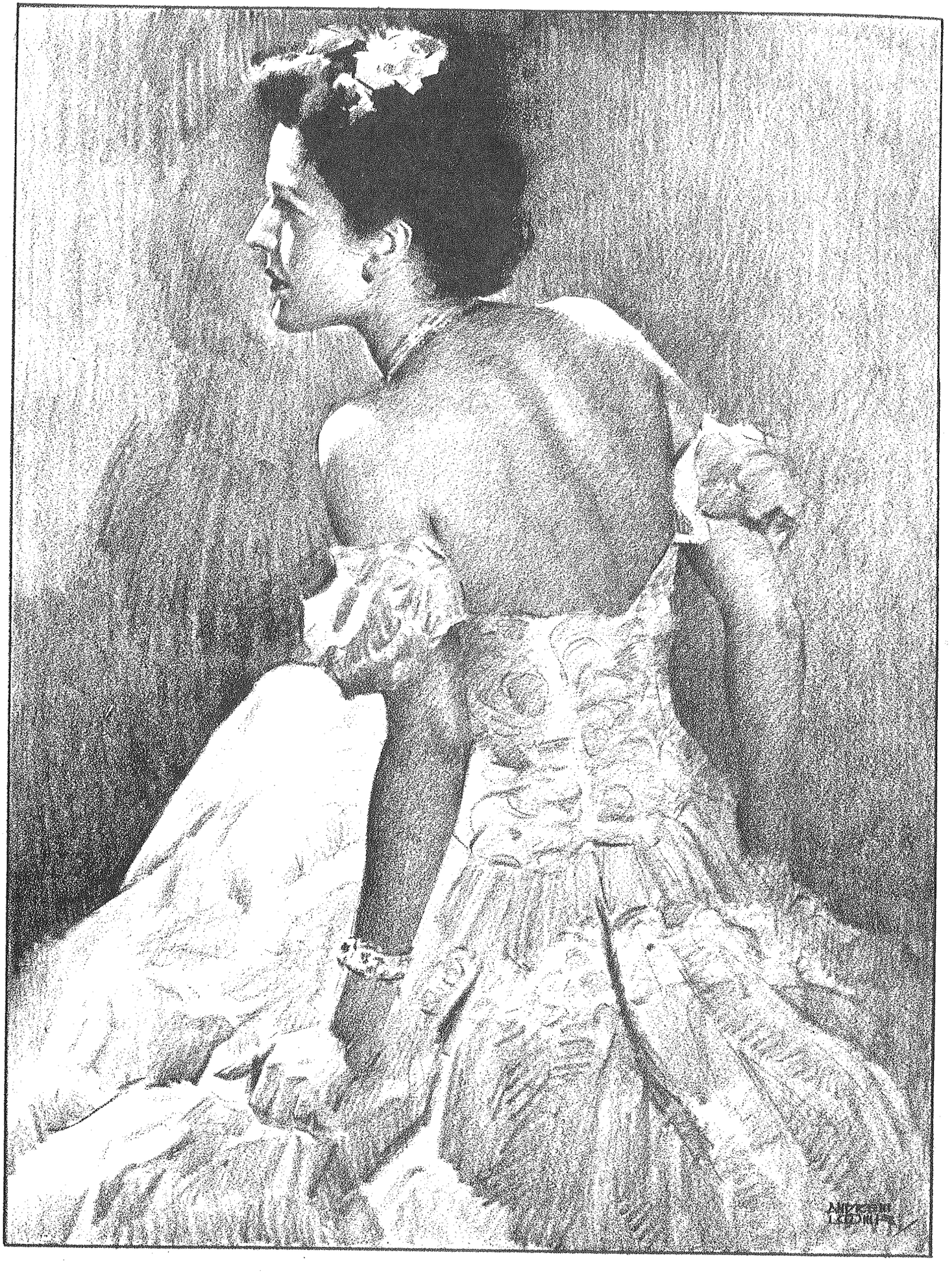
UN PROBLEMA TIPICO

Un problema típico presentado por un comprador de arte:

"Necesitamos, siempre, artistas que puedan dibujar bien las cabezas. En casi todos los anuncios se requieren buenos dibujos de cabezas, lo mismo para ilustraciones de tapas de revista que para litografías. Una cabeza aceptable debe estar bien dibujada, pero esto es sólo el principio. Si es una cabeza bonita de mujer, la pose, la espiritualidad, el peinado, el vestido, el color, el tipo, la expresión, la edad, la idea que contiene, todo cuenta. Para el dibujo de carácter. confío en que usted hallará un tipo viviente para trabajar con él, en gracia a la autenticidad, y si es necesario, le agregará cualquier cualidad particular que exija la tarea. No puedo especificarle qué tiene que hacer o cómo debe pintarlo. Haga el trabajo necesario, tráigamelo, y, si me gusta, se lo compraré. Esta es la única forma en que nuestra firma compra obras de arte. Cuando usted me haya convencido de que puede hacer una buena cabeza podré darle más encargos, pero me reservo el derecho de rechazarle cualquier obra y el de pedirle que retoque un trabajo".

Comenzad con una tapa de revista y ensayad hasta que consigáis una buena idea. Realizadla pequeña, en color, hasta que notéis que el pequeño croquis contiene valores de energía y atracción. Luego realizad vuestro dibujo terminado. Mantenedlo tan simple como sea posible. No tratéis de vender una cabeza imitada o "plagiada". Ninguna revista podrá comprarla. No enviéis trabajos a una revista que ya emplee un artista habitualmente, puesto que él está trabajando, probablemente, por contrato.

Otras sugestiones son: haced una cantidad de estudios de las personas que os rodean. Dibujaos a vosotros mismos en el espejo. Dibujad un bebé, un chico, un joven y una joven, una persona de edad media, de cada sexo, y una persona anciana, también de cada sexo. Emplead mucho de vuestro tiempo dibujando cabezas; vuestro mercado las reclama.



XII. LA FIGURA COMPLETA CON INDUMENTARIA ESPECIAL

Las modas podrán cambiar, pero la figura humana permanece inmutable. Debéis conocer la forma que hay bajo los pliegues del ropaje. Deberéis familiarizaros con los métodos seguidos para cortar el material plano y entallarlo sobre la redondez de la figura. El drapeado de los tejidos es causado por la manera cómo han sido cortados y cosidos. El tejido cortado al sesgo cae diferentemente de aquel cortado por la trama. Tratad de comprender por qué la tela forma un frunce, un pliegue, un volante, un bullón; cuál es el propósito de una sisa; por qué las costuras y uniones inducen a la tela plana a asumir una forma redondeada. No tenéis necesidad de saber coser, pero debéis estudiar la construcción del vestido exactamente como estudiáis la estructura de la figura que hay debajo de él. Bastan unos minutos para determinar cuáles son los pliegues que se deben a la construcción de la vestimenta y cuáles son originados por la forma que cubre. Tratad de establecer la "intención" del ropaje. Descubrid lo que el diseñador ha buscado con él —esbeltez o ampulosidad—. Si una costura es plana, ha sido hecha a propósito para quedar lisa. Si hay un fruncido o un plegado en algún lugar, tomad nota de que *no* fué ideado para quedar liso. No debéis copiar servilmente cada pequeño pliegue, pero tampoco debéis desentenderos de los pliegues enteramente. Indicad también los fruncidos.

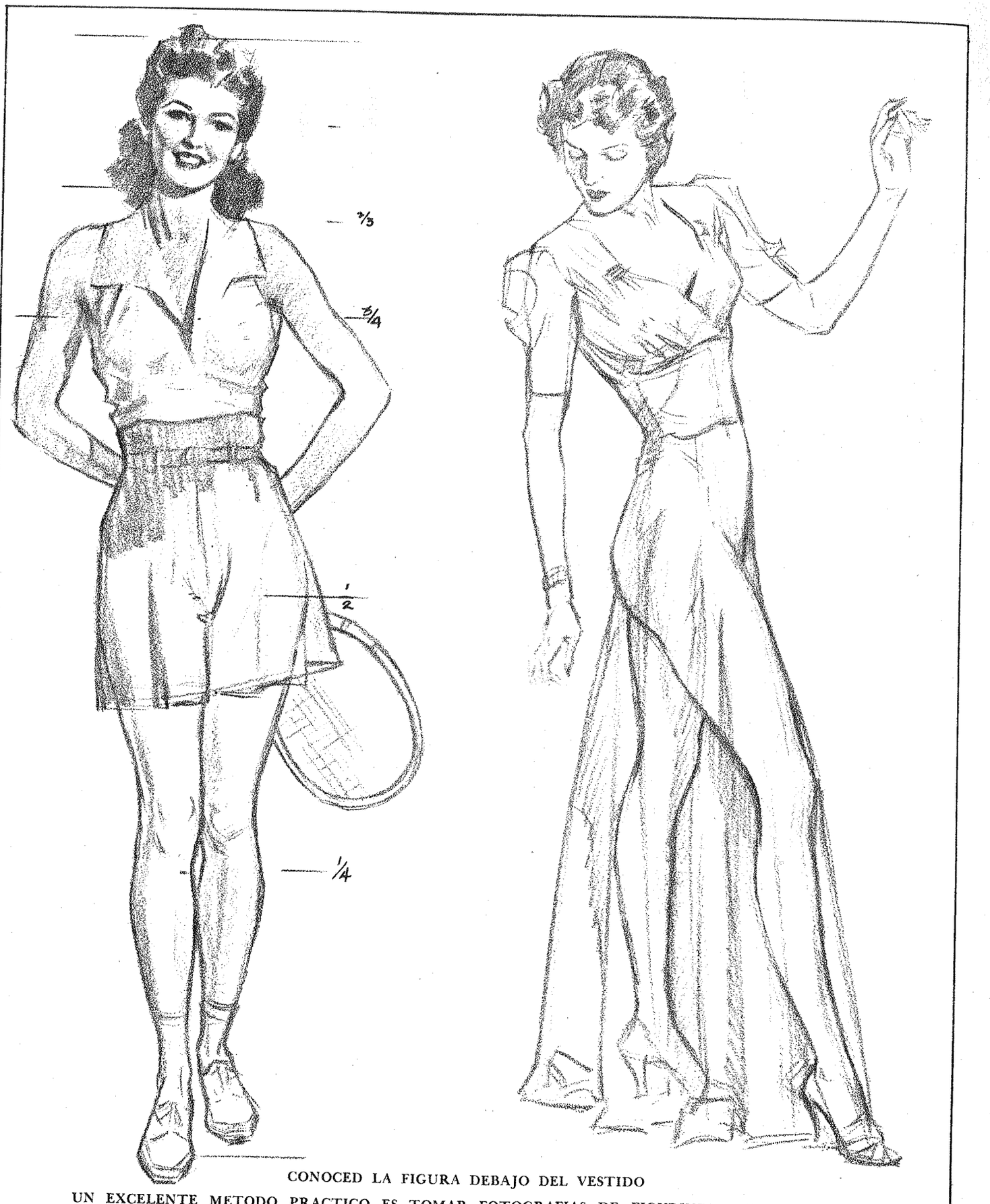
Aprended cómo afecta los pliegues la figura femenina: el tejido cae hacia abajo desde las formas más prominentes que cubre, hombros, senos, caderas, nalgas y rodillas. Cuando el género está sueltamente drapeado sobre éstos, los pliegues comienzan con ellos y se irradian hacia los próximos puntos altos. Cuando el género está entallado, si aparecen pliegues, se formarán alrededor de las formas prominentes, tirando de las costuras. La forma masculina moldea los vestidos de una manera semejante. En un traje de hombre, por ejemplo, el género sobre los hombros, sobre el pecho y sobre lo alto de la espalda se ha cortado para que entalle. Por consiguiente, los únicos pliegues se forman donde el género tira de las costuras. La parte inferior del saco y los pantalones drapean sueltamente. Los pliegues de los pantalones irradian desde las nalgas hacia las rodillas en las poses sentadas y desde las rodillas a las pantorrillas y atrás del tobillo.

Un sobremodelado de las vestimentas es justamente tan malo como un sobremodelado de la figura. Cuidad de que vuestros valores de luz y sombra calcen entre los valores de color del género en sí mismo y que no se destruya su unidad por luces y sombras más acentuadas de lo necesario.

No dibujéis cada costura, cada pliegue y cada botón, sino tratad de comprender los principios constructivos e interpretadlos correctamente en lo que hagáis, en lugar de ser negligentes en estas cuestiones o permanecer totalmente ignorantes de ellas.

No importa lo que dibujéis —figura, vestido, moblaje—, estudiad su construcción hasta que *podáis* dibujarlo.

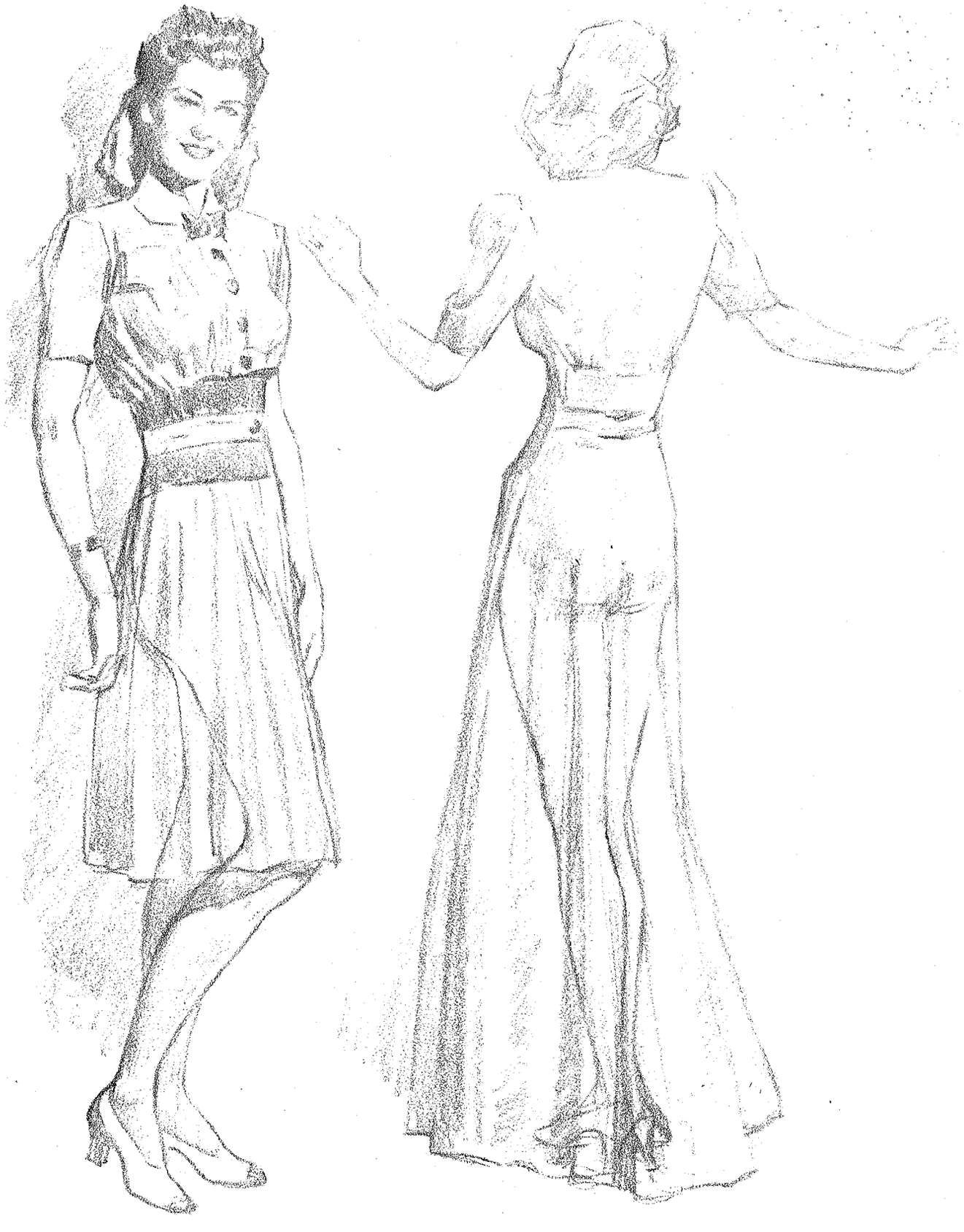
DIBUJAD LA FIGURA, LUEGO LA INDUMENTARIA



CONOCED LA FIGURA DEBAJO DEL VESTIDO

UN EXCELENTE METODO PRACTICO ES TOMAR FOTOGRAFIAS DE FIGURINES PARA TRABAJAR CON ELLAS, COMO SE INDICA ARRIBA. DIBUJAR AMBOS, VESTIDO Y FIGURA SUBYACENTE COMO SI EL VESTIDO FUESE TRANSPARENTE. COMPRENDEREIS ENTONCES LA RELACION DEL ROPAJE CON LA FIGURA BAJO EL. DEBEIS SER CAPACES DE RECONSTRUIR LA FIGURA VESTIDA

VESTIMENTA ESTUDIADA DEL NATURAL



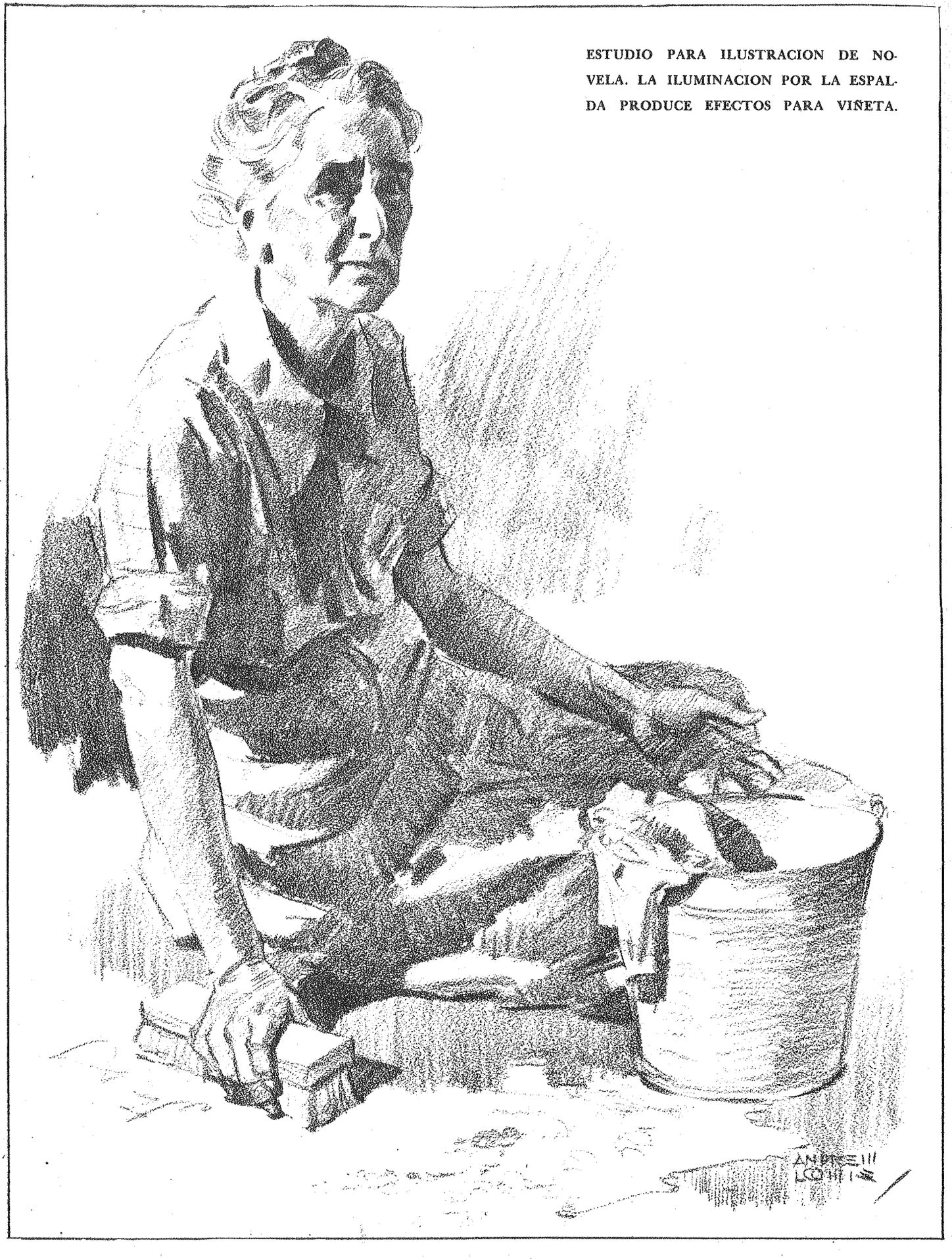
LA EJECUCION DE ROPAJE ES MUY COMPLICADA. SOLAMENTE UN ARTESANO PRACTICO PODRA ANTICIPAR EL EFECTO DE UN VESTIDO EN CIERTAS CIRCUNSTANCIAS, BAJO DETERMINADA LUZ Y CON CIERTO TEJIDO. LOS ROPAJES "INVENTADOS" TIENEN ASPECTO DE TALES, Y NO PODRAN VENDERSE A LA MAYORIA DE LOS COMPRADORES DE ARTE. HACED DE ELLO UNA REGLA... EN SEGUIDA

LA INTERPRETACION DE ROPAJE RESIDE EN LA ARTICULACION DE PLANOS DISPUESTOS EN SUS JUSTOS VALORES.

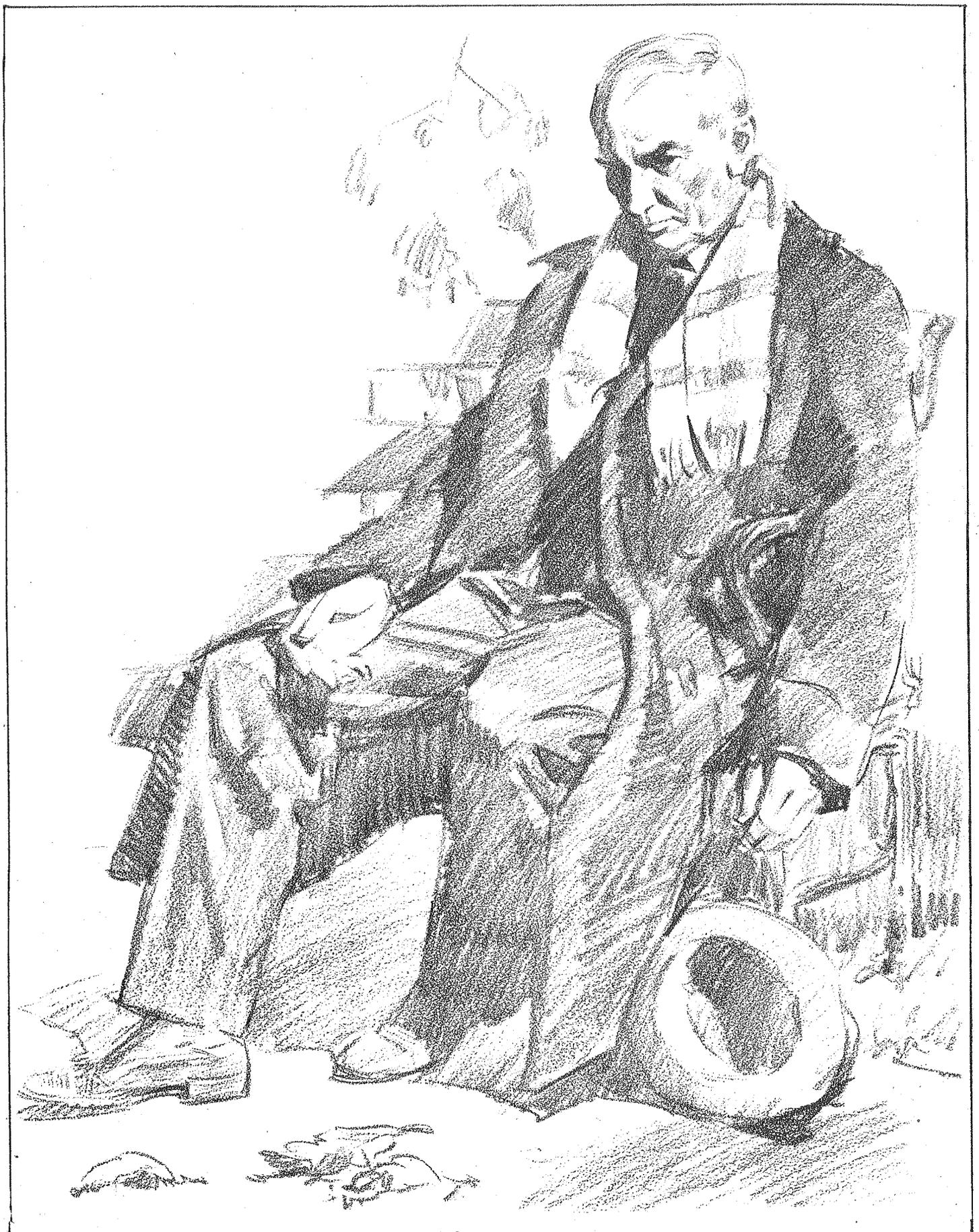
DIBUJAD LOS MEDIOTONOS Y SOMBRAS

ESTUDIO PARA ILUSTRACION DE NOVELA. ES TIPICO EL PROCEDIMIENTO DE DIBUJAR SOLAMENTE LAS SOMBRAS Y MEDIATINTAS, DEJANDO EN BLANCO LAS LUCES.

ELIMINACION Y SUBORDINACION



ESTUDIO PARA ILUSTRACION DE NOVELA. LA ILUMINACION POR LA ESPALDA PRODUCE EFECTOS PARA VIÑETA.



ESTUDIO PARA UN ANUNCIO

ANDREW
LOOMIS

El problema de equiparse a sí mismos para hacer bien el trabajo.

¿Cuál es el próximo paso?, preguntaréis.

Estudiad lo concerniente a las clases de trabajos que veis exhibir en todas partes. ¿Qué clase de trabajo necesitáis hacer? Hacedlo inmediatamente por vuestros medios, practicad toda suerte de dibujo con pincel o lápiz. Vais a necesitar tanto equipo mental como destreza en las manos. Tratad de conocer más acerca de vuestro asunto que vuestros colegas. Recordad que podéis copiar sólo un poco; la mayoría de vuestros conocimientos provendrán de vuestra propia observación, vuestra determinación y vuestro valor.

Buscad la manera de que podáis reservar para vosotros mismos una, dos, tres o aun cuatro horas por día para dibujar. Subsiguientemente, proveeos de materiales y poneos a trabajar. Mantened sobre vuestro tablero de dibujo, permanentemente, una hoja nueva de papel junto con otros materiales.

Buscad asuntos que os interesen. Anotadlos y clavad las notas en vuestro tablero. Si no podéis hacer nada mejor, plantad una naturaleza muerta interesante y trabajad con ella hasta que hayáis aprendido algo a su respecto.

Iniciad una carpeta de muestras de los mejores trabajos. No descartéis un dibujo hasta tanto tengáis algo mejor con que reemplazarlo. Cuando tengáis una docena de buenos dibujos, exhibidlos. No esperéis a tener una dispendiosa colección.

DIBUJADO CON LAPIZ BLANDO EN CARTULINA BRISTOL. EL DIBUJO HA SIDO ESFUMADO CON EL DEDO O CON ESFUMINO. LAS LUCES FUERTES FUERON RASPADAS CON GOMA DE MIGA. MUCHOS ARTISTAS GUSTAN DE LA AMPLIA GAMA DE VALORES CONSEGUIDOS CON ESTE METODO. APLICACION DE FIJATIVO. ¡BUEN EXITO!

CHARLA FINAL

Siempre se vacila antes de entregar un trabajo terminado. Esto me ocurre a mí al completar este libro, y os ocurrirá a vosotros cuando examinéis de nuevo alguna de vuestras obras: ¿No pudo haberse hecho mejor? Acaso os parezca que debísteis seguir un camino diferente o un mejor método de construcción. Mi filosofía propia es hacer lo mejor que puedo en el tiempo disponible y luego decidir que el dibujo ya está terminado y debo entregarlo. Carecer de decisión es cosa nociva. Podéis aprender de vuestros errores y enmendaros, pero el vigor debe emplearse en un trabajo nuevo.

Acostumbraos a aprovechar el tiempo cuerdamente. No siempre podréis tener el necesario para hacer un dibujo dos o tres veces y seleccionar el mejor. Mientras sois estudiantes, aprovechad al máximo vuestras preciosas horas. Un poco de anatomía mal entendida, en una obra importante que debe ser entregada en el día, un problema de perspectiva sin resolver, estropean una pintura en la cual habéis insumido días y pagado elevadas retribuciones de modelos.

Cuando, al comienzo de vuestra carrera, un director artístico os pida que retoquéis un dibujo, estadle agradecidos por daros tiempo. Es una tragedia cuando vuestro dibujo debe ser rehecho y no podéis hacerlo por falta de tiempo. Entregáis algo que no os gusta y el editor se ve forzado a aceptarlo. Será generoso si os encomienda otro trabajo.

El término "talento" requiere una aclaración. A cualquiera que se ha esclavizado para adquirir destreza en su arte le irrita que consideren su habilidad como un "don". Acaso haya un genio cada cien años que pueda alcanzar la perfección por "inspiración divina". Yo nunca he hallado uno de tales hombres y no conozco artista de mérito que no haya alcanzado el éxito con el sudor de su frente. Además, no sé de un solo artista de mérito que no continúe trabajando duramente. No hay fórmula en arte capaz de sostenerse cuando cesa el esfuerzo que la respalda. Pero, como compensación, no hay recompensa sobre la Tierra comparable con una palmadita en la espalda por un arduo trabajo bien realizado. El talento, en esencia, es una capacidad para cierta clase de conocimientos. El talento es un instinto, un deseo insaciable de sobresalir, unido a un incansable poder de concentración y de producción. Talento y habilidad son como la luz solar y el huerto. El Sol es indispensable, pero además hay que arar, sembrar, desyerbar, escardar, destruir parásitos: todo deberá hacerse antes de que vuestro jardín pueda rendir frutos. Según esos pequeños avisos de dos centímetros que vemos tan a menudo, para ser artistas, tocar el piano, escribir un libro, ser convincentes, persuadir a todo el mundo, hacer amigos y conseguir trabajo altamente remunerado basta con contestar el aviso y, desde luego, ponerse a trabajar.

Si queréis dibujar, si queréis arriesgar todo en una apuesta que valga la pena, tenéis una excelente oportunidad de triunfar. Si chapuceáis, ciertamente perderéis la apuesta, pues los demás jugadores están decididos a sacar el mayor provecho de sus cartas. He encontrado estudiantes que me han dicho que les gustaría estudiar dibujo como una "ayuda extra". En esto no hay "ayudas extra". Estáis enteramente en el juego, o fuera de él. "Bueno, entonces, ¿cómo puedo saber yo si voy a ser suficientemente bueno para consagrarme a ello?" Posiblemente nadie puede estar seguro de que va a ser suficientemente bueno en cualquier cosa a que se consagre. Fe

en nosotros mismos y laboriosidad es lo único que tenemos para empezar.

Un libro sincero sobre dibujo solamente puede indicar el camino y sugerir procedimientos. Un libro de categóricas promesas no puede ser más que una absoluta patraña. Es natural que los jóvenes, hombres y mujeres, busquen los "secretos" que pretenden procurar el éxito. Es también razonable tener la sensación de que estos secretos se hallan ocultos en alguna parte y que su revelación podrá asegurar el éxito. Os confieso que yo mismo he pensado así en algún momento. Pero no hay tales secretos celosamente guardados por las viejas generaciones, inaccesibles a las jóvenes. No hay otro oficio, en todo el mundo, que abra sus puertas tan ampliamente a los jóvenes y ponga sus conocimientos tan espontáneamente a sus pies. Observad que digo conocimiento, pues todos los "secretos" son conocimientos. Todo lo concerniente a este oficio son principios. El hábil uso de los principios es la única base para aprender a dibujar. Estos fundamentos podéis catalogarlos, estudiarlos y practicarlos a vuestro modo. Ellos son: proporción, anatomía, perspectiva, valores, color y conocimiento de procedimientos y materiales. Cada uno de ellos puede ser motivo de infinitos estudios y observaciones. Si hay un secreto, sólo reside en vuestra expresión individual.

El artista obtiene su trabajo en diferentes formas, según la rama en que se especializa.

En una agencia de publicidad hay generalmente un departamento de creaciones de arte. En él se ejecutan los "layouts" (bocetos) o visualizaciones. Hay un redactor de textos, un jefe de ventas y un proyectista, quienes planean juntos un aviso único o una campaña publicitaria. Un anunciador ha estipulado una suma e inmediatamente se ha contratado el espacio necesario en una revista. A medida que las ideas se presentan en esbozos o croquis, son sometidas al cliente para su aprobación o rechazo. Se ha decidido usar indistintamente trabajos fotográficos o de arte. Todo esto ha ocurrido antes de que os hayan llamado. Además, se ha fijado un plazo de terminación bastante breve, pues el trabajo preliminar ha llevado considerable tiempo.

Tenéis en vuestras manos el boceto aceptado, o con instrucciones para modificarlo. Muchas agencias dan apreciable libertad para la interpretación pictórica, pero vuestro dibujo deberá ajustarse a un espacio determinado. Si estáis trabajando con una organización de arte, no os entenderéis con la agencia, sino que obtendréis las instrucciones y el boceto de la agencia, por uno de los vendedores de vuestra compañía.

Proceded luego a buscar los datos que necesitáis, tomad las fotografías o modelos necesarios y comenzad el trabajo. Si sois artistas independientes trabajaréis en vuestro propio estudio. En tal caso habréis acordado vuestros honorarios con el director artístico, y pasaréis la factura a la agencia cuando el trabajo esté completo y aceptado. En una organización de arte podéis trabajar a salario fijo o en base a una participación de ganancias, generalmente del cincuenta por ciento. Muchos artistas pierden un tiempo considerable en organizaciones de arte antes de establecer su estudio independiente.

El ilustrador de revistas, generalmente trabaja en su propio estudio. Tendrá un agente o representante especialmente si no vive en el centro de la ciudad, donde están establecidas la mayor parte de las editoriales de revistas. Sin agente, él trata directamente con el director artístico. Al artista se le provee de un manuscrito. Como regla general, si la revista no le ha dado bocetos, se le pide que haga bosquejos para la composición general y el tratamiento de los asuntos. La revista señalará la situación que debe ilustrarse o pedirá al artista que lea el manuscrito, elija las situaciones y presente algunos bosquejos para seleccionarlos. Aprobados éstos, el artista empieza a dibujar. Cuando la revista

señala las situaciones y da al artista un bosquejo del departamento de arte, él se pone a trabajar sin tardanza. Este es, generalmente, el arreglo más satisfactorio, pero no da al artista tanta libertad como la que tiene cuando hace sus propias selecciones. Si tenéis un agente, éste contabiliza el trabajo; de otro modo se os paga directamente. La comisión de un agente es, aproximadamente, el veinticinco por ciento del precio facturado. En Nueva York hay varias firmas que actúan como agentes de artistas. El trabajo debe ser de probada calidad para que ellos se decidan a representarlos. Los cartelones callejeros están en manos de agencias de publicidad o de litografías. El artista rara vez trata directamente con el anunciante. Hay compañías de propaganda callejera que compran material artístico y lo venden al anunciante. En este caso se pide presupuesto a los litógrafos.

El dibujo para diarios suele hacerse en las organizaciones de arte, las redacciones de los diarios, los departamentos de los propios anunciantes, o en el estudio del artista independiente. Las exhibiciones se hacen en los departamentos de arte de los litógrafos o se compran a organizaciones o a los artistas independientes.

La aceptación de tapas de revista es, generalmente, dudosa. Vosotros las ejecutáis, las enviáis, y las más de las veces las recibís de vuelta. Debéis acompañar el franqueo necesario para que os devuelvan el trabajo. Algunas veces podéis remitir un croquis preliminar. Si la revista se interesa, os pedirá un dibujo terminado, o una pintura, pero el director artístico se reserva el derecho de rechazarlo, a menos que seáis muy bien conocidos y tan responsables que pueda confiarse en que presentaréis una tapa aceptable.

Las historietas cómicas son también materia de especulación, como las tapas de revistas, salvo en el caso de los diarios, que las reciben por intermedio de sindicatos periodísticos. En este caso, se trabaja por un salario o en base a derechos de autor, o en ambas formas a la vez. Debéis tener varios meses de la historieta completados para que vuestro trabajo pueda ser tenido en cuenta. Algunas veces la revista cómica o sindicato paga participación además de la adquisición de los derechos de la primera serie.

Los anuncios de primera calidad pueden rendir más que las ilustraciones de historietas. Los métodos de reproducción de hoy día son tan exactos, que casi todo lo que se pinta o dibuja puede ser reproducido con fidelidad. El conocimiento de estos métodos es una información valiosa. La mayoría de las casas de grabados se complacen en exhibir sus equipos y métodos al artista. Saben que si éste entiende el problema puede ayudarlos entregándoles material nítido. Lo mismo ocurre con los litógrafos. Es importante recordar que un diario utiliza línea o mediotono de trama gruesa. Las revistas que utilizan papel de pulpa usan una trama más gruesa que otras revistas. Esto exige valores bien contrastados para asegurar una buena reproducción. En toda reproducción en mediotono los blancos se tornan un poco grises; los tonos medios se pierden un poco; y los obscuros aparecen algo más claros. La acuarela es casi el mejor procedimiento para la reproducción, pues no tiene brillo, y como suele ejecutarse en pequeño, requiere menos reducción. Cualquiera de los procedimientos de dibujo, no obstante, puede ser bien reproducido. Nunca presentéis un dibujo sobre papel de poca consistencia.

El artista debe, desde el comienzo de su carrera, formarse el hábito del orden. Guardad las cosas donde podáis hallarlas. Los dibujos que presentéis deben estar escrupulosamente limpios y cubiertos con una carpeta para protegerlos del polvo. Mantened el archivo en orden y recortad cualquier cosa que pueda seros útil. Yo tengo un método de archivar que resulta muy conveniente: hago un índice alfabético de lo archivado y asigno a mis carpetas números consecu-

tivos. De esta manera pongo varios asuntos en un legajo. Por ejemplo: registro dormitorios en la "D", y el número del legajo para este asunto se pone al costado de la lista. Catalogo "poses durmiendo" en la "P", y le doy el mismo número de legajo. Mis carpetas van del uno al trescientos. Puedo agregar tantas como desee o agregar más asuntos entre las actuales carpetas registrando alfabéticamente los asuntos agregados y asignándoles un número de legajo. He aprendido gradualmente, de memoria, los números de legajo y tan pronto como veo un asunto lo hallo sin consultar el índice. Por ejemplo: sé que los aeroplanos están en el número sesenta y siete. En cada recorte anoto el número de legajo y pongo el recorte en el cajón que contiene el número. He llenado siete archivos-armario, a cajones. Puedo encontrar directamente un legajo que contiene un aula de escuela buscándola alfabéticamente en la "E" y hallando el número del legajo. Sin un sistema de archivo, se pierden horas y más horas buscando a través de cientos de recortes para hallar un solo asunto. Es una buena inversión para el artista suscribirse a una cantidad de revistas. Ordenad vuestros ejemplares; llegarán a ser valiosos. Por ejemplo: si yo necesitase material para ilustrar una narración que se desarrolla en 1931, hallaría sin dificultad los estilos usados en ese período. O los interiores. O los automóviles que usaban los personajes. Alguna vez necesitaréis saber qué se estuvo usando durante la segunda guerra mundial. ¿Cómo fueron los cascos de los soldados? Ahora las revistas están repletas de estos materiales. Después será más difícil hallarlos.

Desarrollad un método ordenado de trabajo. Habituaos a hacer pequeños estudios antes de comenzar una cosa grande. Podréis resolver vuestros problemas en los croquis y más tarde no tendréis inconvenientes. Si no os gusta una combinación de colores, determinadlo antes de invertir días de trabajo en el asunto. Recuerdo un affiche que pinté una vez. Cuando lo terminé, comencé a investigar cómo podría haber resultado con un color de fondo diferente. El segundo fondo me pareció peor. Cuando hube ensayado alrededor de seis, tuve que resignarme a volver al primero. Pérdida de tiempo que pudo evitarse haciendo primero pequeños croquis. Pude haber hecho varios affiches en el tiempo malgastado y mi trabajo no habría perdido su original frescura.

Tan pronto hayáis decidido una pose, insistid en ella. No embarréis un asunto por investigar si el brazo no podía haber quedado mejor de alguna otra forma. Si tenéis que cambiarlo, comenzad de nuevo y así lo mantendréis fresco. Cuanto más claramente tengáis definido un dibujo en la mente y en los croquis preliminares, mejor será el resultado. Tendréis que cambiar muchos dibujos para complacer a vuestros clientes. Los cambios son frecuentemente irrazonables, simples cuestiones de opinión, pero no rezonguéis, al menos en voz alta. Un rezongón crónico es un tipo impopular y pronto acapara los encargos el hombre que parece más jovial, especialmente si su trabajo es igualmente bueno. Por otra parte, el entusiasmo y la jovialidad suman sus propias cualidades a vuestro trabajo. Robert Henri dice: "Cada trazo refleja el momentáneo estado emocional del artista". Éste se siente seguro o vacilante, feliz o sombrío, acertado o perplejo. No podéis ocultar vuestro estado de ánimo en un trabajo creador.

Con respecto a los precios, es mejor, en vuestros primeros años, tratar de que vuestros trabajos se publiquen y circulen, sin discutir los precios. Cuanto más publiquéis, mejor conocidos resultaréis. Cuanto mejor conocidos seáis, más trabajo conseguiréis. Cuanto más trabajo consigáis, mejores serán los precios. Con el tiempo fijaréis vuestro nivel de precios, puesto que podréis elevarlos mientras la demanda de vuestro trabajo sea superior a vuestra producción.

Si nadie quiere pagar el precio que pedís, o si no obtenéis trabajo suficiente, convendrá rebajar. Es una simple cuestión de negocios.

Admito la posibilidad de que caigáis en manos de un negociante que aproveche vuestra juventud o vuestra necesidad de trabajo, pero si sois inteligentes, el uso que él haga de vuestro trabajo os ayudará a zafaros de sus manos. No hay modo de fijar precio a un espécimen de vuestro trabajo. Lo más probable es que recibáis un trato franco de un cliente intachable. Si no es así, no ha de estar muy lejos el momento en que os sea posible descubrirlo. Pronto os daréis cuenta de si pedís demasiado. Los affiches varían en precio desde cincuenta a mil dólares. Las ilustraciones para revistas varían desde diez o veinte hasta quinientos o más. El propósito, el cliente, el mérito artístico, todo ello influye en los precios.

Concurrid a una escuela de Arte, si podéis, pero que tenga buenos instructores. Si conseguís un hombre que os enseñe, que actúe en vuestro campo, santo y bueno. Preguntad los nombres de algunos de sus discípulos anteriores. Si la escuela puede exhibir una lista convincente de profesionales que hayan sido sus alumnos en otros tiempos, excelente. Si no, buscad otra.

Permítaseme una sugestión o dos sobre la preparación de las muestras de un artista. Hay escasa posibilidad de ser aceptado como artista profesional sin presentar un conjunto de muestras bien ejecutadas. He tratado de convenceros, a través de todo este libro, de que retengáis vuestros mejores trabajos de práctica, para muestras. No os limitéis a mis problemas tan sólo. Si necesitáis hacer trabajos de figuras, preparad muestras a tal propósito. No presentéis desnudos, pues éstos no se utilizan. La excelencia de vuestros dibujos de figura, no obstante, deberá estar presente en los dibujos de vestidos. Presentad uno o dos asuntos con muchachas, tal vez un hombre, o un hombre con una muchacha. Un asunto con un niño es siempre de valor. Si hacéis dibujo publicitario, dadle un carácter jovial, y no olvidéis el encanto atractivo.

Todo lo precedente se aplica también a las ilustraciones de narraciones, aunque las revistas están interesadas también en caracterizaciones, acción y representación. Para affiches, el procedimiento es diferente, puesto que, ahí, la sencillez es de suma importancia. No embarulléis vuestros trabajos, con lo cual quiero decir que no debéis presentar un dibujo diseñado evidentemente para un affiche, o ilustración de un anuncio, a un editor de revistas de novelas. Procurad adaptar vuestros trabajos a las necesidades de vuestro cliente. No presentéis un montón de dibujos. A un director artístico le bastan dos o tres muestras para saber lo que puede esperar de vosotros. Él es un hombre ocupado. Observará mientras vuestros asuntos, tratamientos y medios sean variados y siempre que sean buenos. Si mira veinte dibujos lo hace simplemente por cortesía. No os hagáis cargosos.

Una manera muy buena de presentación es preparar pequeños paquetes de copias fotográficas de vuestras muestras. Estos pueden ser remitidos por correo a muchos presuntos clientes junto con vuestra dirección y número telefónico. Las personas interesadas se pondrán en contacto con vosotros. He seguido este plan cuando monté mi propio estudio después de trabajar durante años en varias organizaciones de arte. Fotografié pruebas de los trabajos que había hecho para o por intermedio de las organizaciones. El resultado demostró cabalmente que valía la pena el desembolso. Muchos nuevos clientes se presentaron.

Conviene formar una biblioteca. Hay muchos buenos libros sobre arte: anatomía, perspectiva, obra de los antiguos maestros y arte moderno. Comprad todo lo que podáis procuraros. Leed revistas de arte. Obtendréis muy valiosas sugestiones.

Aunque he insistido tanto en la figura, dedicad parte de vuestro tiempo a otros temas de dibujo. Dibujad animales, temas de naturaleza muerta, muebles, interiores o cualquier cosa que pueda servir de accesorio a la figura. Croquis y pinturas de exteriores son excelentes para acostumbrar vuestra vista al color y a los valores, así como también a la forma.

La pintura podrá ayudar a vuestro dibujo, y viceversa. Los dos están tan relacionados que no pueden ser tomados como distintos y separados. Podéis pintar con un lápiz y dibujar con un pincel.

Para la práctica del color utilizad algunos de los fotograbados en color de las revistas para reproducirlos al óleo o acuarela. El pastel es un delicioso medio para practicar. Hay varias clases de "crayons" de color y lápices para experimentar. Es un constante desafío a la profesión el no saber nunca cuál será vuestro próximo trabajo. Podrá ser cualquier cosa, desde un pastel de limón hasta una Madona. Mientras tenga luz, color y forma, puede hacerse interesante. Recuerdo una campaña publicitaria, hace algunos años, para un asunto tan prosaico como una batería de cocina enlozada. Pero lo que el artista hizo con ello fué exquisito. Recuerdo las acuarelas de Henry Maust que anunciaban jamones y otros alimentos. Estaban tan hermosamente ejecutadas como cualquier acuarela inglesa de arte puro.

Las cosas simples, como ser unas pocas hortalizas, un jarrón con flores, un viejo granero, presentan todos los problemas que hay que vencer a fondo. Cada uno de ellos será un vehículo para vuestra expresión personal. Cada uno puede ser lo bastante hermoso como para ser digno de un lugar en una galería de Bellas Artes. El objeto de las cosas es ser vistas, sentidas e interpretadas. Las nubes existieron para Turner; existen para vosotros y existirán para vuestros bisnietos. Las cualidades de la luz sobre la carne están presentes para vosotros como lo estuvieron para Velázquez, y tenéis tanto derecho de expresarlas por vosotros mismos como lo tuvo él, y mucha menos superstición y prejuicios que combatir. Podéis plantar una fuente de manzanas casi idéntica a aquella con la cual Cézanne transmitió un perdurable mensaje al mundo del Arte.

Podéis ver la bruma de la atmósfera que extasió a Corot o la explosión de luz del crepúsculo vespertino que subyugó a Innes. El Arte no muere, sólo espera ojos que vean y manos y cerebro que interpreten. Las pintables olas no cesarán de romperse con Frederick Waugh, ni los cuadros caerán en el olvido con el continuo desarrollo de la radiodifusión. Tendréis también temas nunca soñados, sujetos que no podemos imaginar ahora. Tendréis nuevos propósitos en Arte, que no han existido antes. Yo opino que la belleza del cuerpo humano ha aumentado, aunque ello es difícilmente discernible para nosotros. Recordad cómo cambian los prototipos; por ejemplo: el de una joven moderna en comparación con una rolliza doncella del tiempo de Rubens. Es difícil imaginar una de sus bellezas caminando por la calle en "slacks". Dudo también que una de sus modelos favoritas pudiera competir en uno de nuestros innumerables torneos de belleza.

No han sido hechas, en Arte, todas las cosas que pueden ser y serán hechas. No creo que nuestros huesos y músculos puedan cambiar mucho ni que la luz pueda brillar diferentemente, de manera que todas las buenas reglas podrán permanecer inmutables. Yo sólo puedo deciros que debéis tener el valor de vuestras convicciones, confiando en que el camino es apropiado para vosotros y para vuestro tiempo. Vuestra individualidad será siempre vuestro precioso derecho y debe ser atesorada. Tomad de nosotros cuanto podáis asimilar para que pueda convertirse en parte integral de vosotros mismos, pero no acalléis nunca la vocecilla que os susurra: "Me gusta más a mi manera".

Ya una obra anterior de este autor, **Divirtiéndose con un lápiz,** fue recibida con general beneplácito y es usada en todas las escuelas de los Estados Unidos. Loomis ha escrito ahora un libro más avanzado destinado a los hombres y mujeres que, conociendo ya los fundamentos del dibujo, están preparados para iniciarse en su carrera artística.

Para poder ser vendido, un dibujo debe ser bueno, convincente, atrayente. Loomis enseña a sus lectores los elementos que confieren a la labor artística la calidad de ***buena.*** Sus capítulos sobre anatomía, planos e iluminación, dibujo de modelos vivientes, la figura en acción, los vestidos, etcétera proporcionan al artista un sólido conocimiento de su arte. Su discusión sobre la ***idealización*** y otros recursos del oficio capacitan al lector para producir un trabajo que pueda ser vendido fácilmente.

A intervalos apropiados, Loomis incluye en su libro problemas típicos, es decir, ejemplos de la clase de trabajo que un artista espera le sea confiado por una agencia de publicidad. Dichos ejemplos, específicos y prácticos, infunden al estudiante confianza en su habilidad para realizar verdaderos encargos y le proveen de una indispensable carpeta de modelos. Lo que el autor sugiere sobre el trabajo con modelos, el uso de fotografías, la formación y el mantenimiento de un archivo de asuntos y, en general, la organización de un estudio para la ejecución de trabajos buenos y provechosos, da al lector una experiencia que la mayoría de los artistas sólo adquiere a costa de largas pruebas y métodos erróneos.

La mayor parte de los libros prácticos sobre arte se limitan a un aspecto del problema, mientras que el estudiante necesita una instrucción que coordine todos los hechos básicos. En **El dibujo de figura en todo su valor** se hallan reunidos todos los fundamentos, tanto estéticos como prácticos, del trabajo comercial. Loomis supone que sus lectores afrontan el problema de ganarse la vida y es desde este punto de vista que ha encarado su libro. Esbozos explicativos y modelos de algunos de sus mejores trabajos aparecen en casi todas sus páginas.

ISBN 987-22621-3-6

9 789872 262136